本内容由品技书友群自购自扫

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏·人

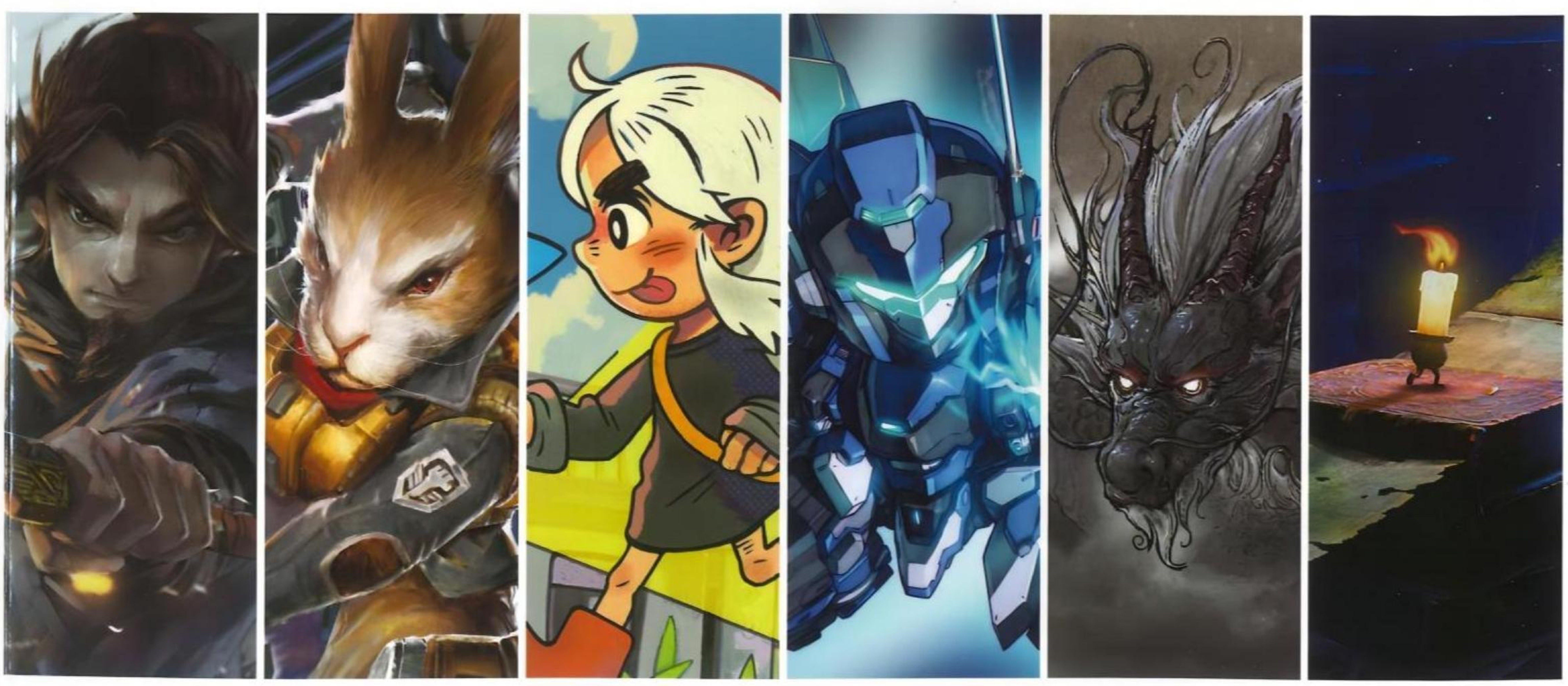
2021

第叁季

UCG



走进国产独立游戏




生化危机系列
百科全书
UCG
生化危机 二十年典藏
RESIDENT EVIL 20TH
ANNIVERSARY
UCG
生化危机 二十年典藏 增补版
RESIDENT EVIL 20TH
ANNIVERSARY
生化危机 二十年典藏
生化危机 二十年典藏·增补版
典藏介绍及购买
增补版介绍及购买
UCG商城专售
欲购从速

本内容由品技书友群自购自扫

+5th GAMER 15th ANNIVERSARY

第一次，匆匆忙忙

虽然已经成人多年，也有了些许履历，但在面对“第一次负责《游戏 · 人》”时，仪式感油然而生——简单来说，我想把第 77 辑做得尽善尽美——单纯有优质的文章还不够，得有涉及面广且具备一定深度的主题企划，而且稿件的初校对、排版版式必须亲力亲为……在约 3 个月以前，即第 77 辑仍在前期策划阶段时，这一切看起来还是有可能的：毕竟核心小组的伙伴们只用了一次讨论会便确定了“国产独立游戏”这一主题及其基础结构，其中最棘手的 3 篇文章也在早期找到了有相应实力和见识的撰稿人，完成了约稿安排。在其他深度内容方面，我也顺利联系上 B 站 Up 主 Lunamos，并邀请他将其视频《SRPG 的丰碑：皇家骑士团全系列回顾》转化为长文版。同理的，还有在去年便有幸合作过的三牛老师（amuro1985）——他将自己 B 站频道“可米说”中的高桥良辅专题，改写成文字版总集篇。

主题特企，Check；优质长文，Check；制作工期，Check。这种类似足球比赛上半场三球领先的局，真不知道怎么输。

后面发生的，相信各位久经人情世故的读者们也都听过无数次了：“天有不测风云……”“由于种种事情安排……”“因疫情延期……”“截稿日快到了……”“忙不过来赶紧分两篇文章出去给其他编辑校对……”。当然，这里并不是说第 77 辑的深度文章严重缺失；与之相反，绝大部分文章都按计划到位了，内容水平也在可接受范围内。只是，和预想中的那本“目前看来，没有什么遗憾”的《游戏·人》第 77 辑相比，还有些许差距——再用足球比方，大概是下半场被人连追 2 球，最后虽然赢了（内容制作完成且质量维持在预想水平范围内），但本应赢得更好看的。

还有一件值得一提的事，那便是版式上的变动。相信细心的读者会发现，《游戏 · 人》第 77 辑的版式和以往的《游戏·人》对比有着很大的区别，更讲究图片的放置、字的密度、留白的运用，以及双页展开的整体效果——当然，这些是我个人的决断，作为非专业美术人士，目前的排版必然是有改进的空间。但拿这本《游戏 · 人》的排版和去年杂志早期改版阶段的版式相比，我坚信整体的进步是客观存在的。

说了这么多《游戏 · 人》第 77 辑的事情，也该做些自我介绍——毕竟自己在入职以来更多的是埋头撰稿，直播那类“抛头露面”的活动基本不参与，更没有在社交媒体上发言互动的习惯，不为读者们所知也合情合理。我在 UCG 主要撰写游戏文化历史相关的文章，在《死亡循环》之前甚至没有做过杂志的攻略，不时会用回以前还是撰稿人时的笔名“J”。杂志新增的“业界老司机”“游戏立方”栏目以及文化内容的改版，都是去年本人主要参与推动的事务。因此，在从饭老板（稀饭，我们都称呼他为饭老板，因为一起吃饭时基本是他买单）手上接班《游戏 · 人》之前，我的专职工作在大方向上和这本文化专辑是一致的。

在收尾之际看了看屏幕右下角的时钟，12 月 24 日，平安夜——这个节日与自己并无什么关系，但好歹也是一年即将结束的响钟。在结束《游戏 · 人》第 77 辑的工作后，我准备先周末安心看线上 Live，然后再以饱满的姿态策划春季的《游戏·人》第 78 辑——是的，在我接班以后，《游戏·人》将恢复 3 个月一本的节奏，请各位拭目以待。

在此，预祝各位读者们，新年快乐，身体健康，心想事成！

普罗瑟

2021. 12. 24

本内容由凤技书友群自购自扫

Vol.77 讲解

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活 Culture · Entertainment · Game

游戏人

DVD VIDEO





光盘导视

CONTENTS

节目 1

手册页码

主题企划

走进国产独立游戏

留住文化的根——国产独立游戏文化漫谈 4

本土独立游戏人 · 访谈录 21

从卧室迈向世界 34
—— 走过半个世纪的独立游戏，何以变成今天的模样？

“大蒸汽时代”之国产独立佳作推荐 49

节目 3

影漫世界

动漫秀

“真实并非现实” 112
——从高桥良辅看“真实系”之文脉

本内容由品技书友群自购自扫

节目 2

手册页码

业界风云

传世之书

“塞提基内亚史官”松野泰己和他创造的日式 S · RPG 新范式 58
——“《皇家骑士团》系列”回顾

工作室物语

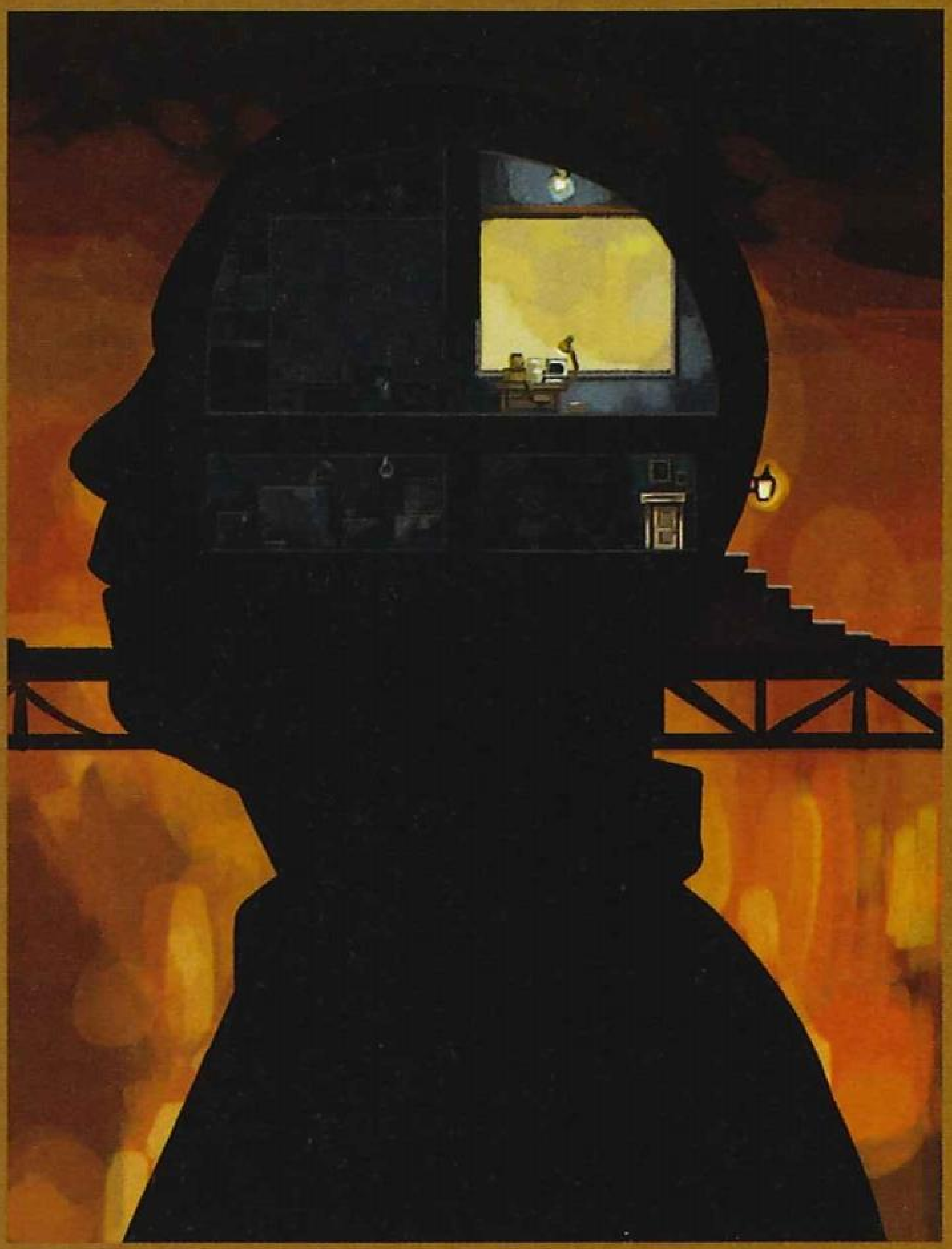
水银蒸汽：另类的“银河城”集大成者 86

节目 4

秘密花园

赛博朋克 2077 102

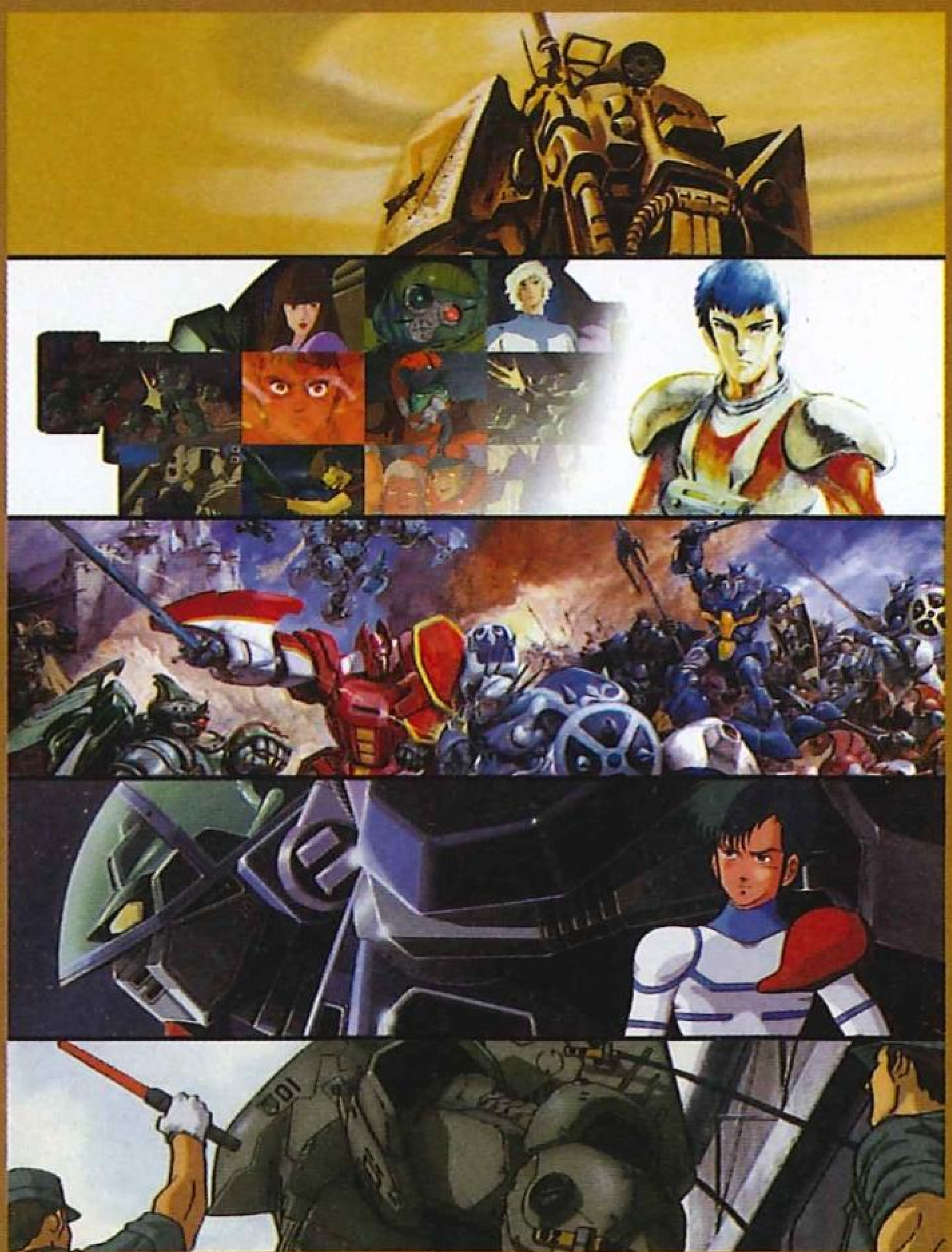
电子游戏微历史 142



P34

从卧室迈向世界

走过半个世纪的独立游戏，
何以变成今天的模样？



P112

“真实并非现实”

从高桥良辅看“真实系”之文脉

本内容由品技书友群自购自扫

留住文化的根

国产独立游戏文化漫谈

文：80 后写稿佬　编：水无月　美编：咕噜



* 本页背景图已获得《鬼谷八荒》官方授权使用

本内容由品技书友群自购自扫

序

关于游戏和文化的关系，荷兰著名文化史学者约翰·赫伊津哈在他的传世之作《游戏的人》中就曾给游戏下了一个大而化之的定义。

游戏是一种“有用意的行为方式”，甚至先于文化存在之前就已经存在，并且伴随着文化的出现和发展，从最初自然冲动，到各种社会性活动衍化的背后，都扮演着重要的推动角色。像言谈和语言形成时的神奇命名技巧、各种神话天马行空的幻想、各种象征意义远大于实际意义的仪式、乃至艺术上对于诸多元素的摆弄，某程度上都是“具有文化意义的游戏”。

赫伊津哈笔下所述的更多是人类的总体游戏行为，是一种颇为泛化的概念，而非像我们如今几乎成为“游戏代名词”的电子游戏，毕竟在他逝世之前，电子游戏甚至还没有出现。不过他的厉害之处在于能够对游戏下了一个颇为概括的定义：游戏不是平常或者真实的生活，它限制在某个时空和规则中进行，由玩家自主参与这个过程中。

有了这个基础，我们不难看出游戏进而形成更为高级的形态——竞赛，以及更为详细的电子游戏。这些游戏的诞生总是深受当时当地的文化影响，无论是竞赛项目还是电子游戏，前者自不必多言。在电子游戏上，即便是相类似的题材，但是在美术风格和叙事方式上都会有所区别。就像水银蒸汽打造的《恶魔城 暗影之王 2》的现代化都市里，就有满满的哥特式风格建筑，一如西班牙各地独特的传统建筑；在各方博弈的夹缝下生存的乌克兰，GSC 工作室就是以“切尔诺贝利”事件为线索、吸收小说《路边野餐》和电影《潜行者》的灵感，打造了充满乌克兰色彩的《潜行者 切尔诺贝尔的阴影》；由一群高中辍学的青年艺术家所组成的爱沙尼亚工作室 ZA/UM，他们打造的《极乐迪斯科》同样富有东欧人对于当下政治的暗喻；在文明浩瀚深沉的东方，像《鬼谷八荒》《暗影火炬城》《戴森球计划》和《山海旅人》这样各具特色的人气佳作，更是多种文化的浓缩展现……

在沃野万里的神州大地，有着延续数千年、不断变化和发展的文明，为各式各样文化提供了富足的土壤，也为无数艺术作品提供了丰富的素材，反哺到广义游戏的各种具现形式中，电子游戏作为较晚出现的第九艺术，自然有着得天独厚的优势，可以得到各大艺术和生活领域的灵感灌注。即便是没有庞大资源支撑的国产独立游戏，同样能够在武侠修真（如《鬼谷八荒》和《太吾绘卷》）、种田（如《仙山小农》和《波西亚时光》）、恐怖（如《烟火》和《纸人》）和民俗（如《万宁象棋》和《鲤》）等题材中找到自己的立足之地。本次主题企划“走进国产独立游戏”的第一篇文章，将跟各位读者们聊聊国产独立游戏的文化之根。



本内容由品技书友群自购自扫

从武侠到仙侠，从小说到游戏

自古至今，人类为了更好地和自然界以及他人“讲道理”，总是不断地增强自身的实力，小至个人，大至国家，哪怕是瑞典、瑞士和奥地利这些永久中立国，其军费支出每年也高达数十亿美元。原本“止戈为武”（只有真正的止战才是真正的武功）的本意倒是没有多少人提起。

不过无论是“武侠”还是“仙侠”，“以武犯禁”只是方法论，核心还是“侠”。从《刺客列传》到近代的旧派武侠小说，从曹植的《游侠篇》到各种演义，“侠之小者，为己为人；侠之大者，为国为民”，数千年以来，一直为人所称道。

到了近代，新派武侠小说从港台地区兴起，“古金梁温黄”等武侠小说大家塑造了一个个“有人在的地方就有江湖”的世界观，再经由影视作品的加工，将书上只能靠意会的绝世武功具现成眼花缭乱的招式套路，一时间火遍大江南北，甚至走出国门蜚声国际，将“中国功夫”传扬四海，并且在许多作品（尤其是影视和游戏）中得到展现，甚至衍生出如《热血无赖》和《师父》这样以武术为贯穿的作品。

不过之于国人而言，功夫终归是杀人技，是在一次次生死拼杀之中领悟的心得，更多讲求一击致命而不是武打电影里那样拳来腿往数十回合。当建国之后国内形势趋于稳定，也就不适宜在民间流传性命相博的技艺，于是在“习武只为强身健体”的理念指导下，传统武术逐渐变成空有架子而不能技击的“舞术”。另一方面，国内一度兴起的气功热，尽管后来被一系列科学实验揭秘打假，不断被证明是江湖把戏和“伪科学”，最终偃旗息鼓，但已经足见国人对于那些神乎其技、玄之又玄且颇具功利性的“玄学”充满向往。

不同于现实的武术，书中以真气和内力辅助的“武功”或“玄功”，本来就是超越常人基本能力认知的“非现实”，然而人类的大脑就是喜欢各种各样的刺激，当科学的猜想已经从天圆地方进化到平行宇宙，人们的脑洞也已经不满足于简单的飞檐走壁、左右互搏，自然就会向往更加夸张和神奇的故事。武侠小说逐渐被世界观更为宏大、不再仅限于摘叶飞花伤人、而是要移山填海、毁天灭地的修真仙侠小说抢去风头。

当然，仙侠和新派武侠之间也并非顺承关系，作为旧派武侠小说的代表的还珠楼主，在上世纪 30 年代另辟蹊径地创作了《蜀山剑侠传》，被视为仙侠小说的重要开端，也成为了早期仙侠游戏的一个重要灵感来源。

就像武侠小说也是从港台地区传入，武侠乃至仙侠游戏也是先从这些地区中开始萌发和成长。当时台湾省商人王俊博创立的智冠科技，李永进和李培民创立的精讯资讯，都是那个时代“吃螃蟹的人”，他们靠着将游戏和自制攻略说明书（后来是杂志）捆绑销售的策略，尝到了进军游戏行业的甜头，但是智冠的手段显然技高一筹，他们不但更接地气地将价格压到最低，在关于引进国外游戏的竞争中，智冠先走一步夺下了大量独家代理权，对精讯造成了沉重的打击。

穷则思变通，痛定思痛的精讯开始了向“自研”游戏的道路转型，没有软件研发部门的精讯采用了另一种合作途径——培养一些在校大学生在课余时间制作电子游戏，然后按照游戏销量来发放分成，这也是当时许多欧美游戏创作者和发行商之间采用的合作形式，在强大的游戏开发商冒起之前，独立游戏开发者已然用独特的方式活跃在业界的前线。

只是当时的游戏开发者版权意识并不强，导致有不少堪称“黑历史”的事件发生，先是有两位大学生将《勇者斗恶龙》移植到 PC 上（当然是没有得到 Enix 授权的情况下），并且还十分贴心地配上了中文翻译，这样的举措自然得到当时中文玩家的欢心，游戏的销量相当不俗。

更重要的是，这个游戏的素材库启发了一名叫做林建中的独立游戏制作者，他在《勇者斗恶龙》和《勇者斗恶龙 II》两部作品的基础上，着手开发名为《侠客英雄传》的 RPG 作品。

精讯科技对这个项目相当上心，在林建中因为各种事务无法抽身时，他们破天荒请来了第一位美工，还招来了一位应届毕业生来做程序支援以及另一名游戏企划，这支三人的支援队伍便是精讯的游戏开发组原型。此后他们联手打造了多部作品，涵盖了多个领域，这是后话。

尽管游戏的 UI 等素材来自于《勇者斗恶龙》，但是有了专业的美工协助，使得《侠客英雄传》有了非常精美的立绘，让游戏拥有不落俗套的视觉效果；林建中等人还特意撰写了原创故事，虽然是如今看来相对老套的“魔教试图统治中原，然后初出茅庐的少年在游历江湖过程中不断得到机缘，最终荡涤江湖污秽”的桥段，但满足了我们对于武侠世界的幻想，再加上在游戏中提供了可以“攻略”的五位红颜知己，使得游戏有了书中江湖的味道，数十万的销量也印证了这一点。

眼看精讯从原创武侠游戏中取得成绩，智冠自然不甘人后，他们一掷千金买下金庸小说的游戏改编权，并将《笑

本内容由品技书友群自购自扫

傲江湖》《鹿鼎记》和《倚天屠龙记》等人气较高的作品先后改编成游戏，只是作品或是因为奇葩的机制设定、或是因为剧情并不完整等种种原因，并没有被大部分玩家所认可。

如果说九十年代初还是独立制作者参与摸索武侠游戏的萌芽阶段，那么九十年代中后期则是这些团队的高速发展期，并且通过一系列成功的作品积累和吸纳资金，实现了国产游戏开发领域的分化。

已成立数年、以跨国企业多媒体简报为主营业务的昱泉国际也投身到游戏业务之中。在首部作品《塔克拉玛干之敦煌传奇》获得不错成绩之后，累积了不俗名声的昱泉国际，不但打破了智冠对于金庸武侠作品改编的垄断，甚至涉猎了古龙和马荣成等大师的作品，接连推出了《笑傲江湖》《神雕侠侣》《风云2七武器》和《小李飞刀》等名作。不同于其他厂商采用伪3D技术来呈现游戏画面，昱泉不但采用“东方题材，好莱坞表现手法”重新包装，更是创造性地在武侠游戏中使用3D视角，在那个3D技术尚不成熟的时代，昱泉国际的做法无疑是冒险的，但也是成功的，尤其是高难度硬核动作游戏《流星蝴蝶剑》更是被誉为当时国产动作游戏的巅峰。

当然，在那个人们还不习惯于开放世界和3A动作冒险大作的时代，RPG依旧是很多玩家的“本命”所在，许多人依旧愿意跟随创作者的视角来感受江湖爱恨情仇。在昱泉出品的《塔克拉玛干之敦煌传奇》大获成功的1996年，智冠推出了《金庸群侠传》，将金庸作品的精髓融会贯通，打了一个漂亮的翻身仗；蔡明宏和李勇进等人纷纷从精讯科技出走，成立了大宇游戏，其中制作人姚壮宪从《蜀山剑侠传》中截取了部分“真意”，打造出了脍炙人口的《仙剑奇侠传》，李逍遥、赵灵儿和林月如的旷世绝恋不仅感动了一代代玩家，更重要的是，《仙剑奇侠传》是最早一批游戏改编影视作品。吸收了其他艺术领域诸多优秀作品得以大成的游戏，以其独有的方式反哺到其他领域，为游戏成就“第九艺术”立下又一个里程碑。同时，已经面世数年的“《轩辕剑》系列”也在这时迎来了真正为世人所熟知的《轩辕剑3》，“大宇双剑”从此为世人所熟知。

也是在这个时期，中国大陆首个游戏开发商西山居也在雷军和求伯君等“大佬”的辅助下成立。西山居无疑是幸运的，依托金山软件的资金支撑，即便从诞生开始就面对不少困难，也不会如独立游戏开发者那般窘迫。1997年西山居推出了代表作《剑侠情缘》，旋即受到了玩家们的喜爱，“《剑侠情缘》系列”也和“《仙剑奇侠传》系列”以及“《轩辕剑》系列”被玩家们并称为“老三剑”。

撇开有资助的西山居，随着一系列游戏获得成功，台湾省厂商已然脱离了独立游戏开发者的行列，之后的一众武侠网游也自然超出了我们的讨论范围。

同样是在这个特殊的1997年，被誉为“网络文学鼻祖”的《风姿物语》面世，也是在那一年，原创文学网站“榕树下”创立，网络小说真正开始生根发芽。

随着起点、17k、纵横等网文原创网站兴起，网络文学迎来了前所未有的高速发展时期，仙侠小说乃至更看重等级修炼的修真小说作为其中的先锋，其中代表人物萧鼎和萧潜，他们的《诛仙》和《缥缈之旅》是那个时代较为突出的代表性作品。当然，那个时代还有很多让人耳目一新的作品，它们除了在连载和出版领域获得成功以外，还







①仙侠小说鼻祖《蜀山剑侠传》。
②《师父》有着浓重的武术背景。
③《热血无赖》

本内容由品技书友群自购自扫

有一个共通点就是这些作品很快都火到“出圈”——不同于以往成功的小说作品往往先涉足影视领域，它们被大资本拉到了游戏世界。

感受到《魔兽世界》的压力和启发，腾讯、巨人和盛大等国内知名厂商，以及早已投身大陆游戏业界的台湾省企业智冠和昱泉国际都将目光投向了更为广阔和互联的天地。就像个体独立开发者最终被工作室乃至大开发商盖过风头，这也是许多日后大厂的成长之路。只是当这些厂商成为了头部企业，并且不满足于单机游戏那缓慢的开发和变现周期，纷纷转向端游开发。

这段时期仙侠修真小说和端游之间可以说是一个双向奔赴的过程，一方面优秀的仙侠修真小说会被大厂相中，进而被具现成游戏中的仙侠世界；另一方面，有了游戏策划的加入，仙侠修真作品的设定会变得更加详细，各种天材地宝和神功秘籍的设定也更具特色，同样也能影响后来的小说作者，打造出更为严谨周密的作品，由此形成良好的闭环。

诚然，游戏是受到范围和规则限制，但是科技和人力成本可以让这个边际无限扩大。无论是宏大、多人且自由的江湖，还是那些夸张、复杂且华丽的招式，要让这一切都顺利运行，所需的资源和人力都不是当时独立游戏工作室所能承担，加上人气 IP 都被有实力的资本所占领，令许多新入场的企业大多也只能望洋兴叹。

仙侠修真游戏自大行其道开始，就与大资本紧密地联系在一起，在这个时期内，独立开发商几乎在这个“武侠 / 仙侠修真”的高端端游领域难有大建树。

幸好的是，在各大厂商选择更容易变现的端游之后，在那个国内尚未全面进入万物互联的时代，留下了不少的市场空间。随着 FLASH 的兴起，游戏开发的门槛大幅降低，其体积小、传播快等特点，让许多独立游戏开发者找到了突破口，他们捡拾起大厂商主动放弃的元素，以同人的视角加上不俗的创意，同样创造经典了大量经典的独立游戏。

当智冠旗下的河洛工作室多年没有制作《金庸群侠传》续作的打算，“半瓶神仙醋”借用《天龙八部》的素材，打造了《金庸群侠传 2》，后来更成为了非正统系列。

同样的，“《仙剑奇侠传》系列”对国产游戏也产生了超出剧情设计上的影响。《仙剑奇侠传四》开发不顺，最终导致上海软星解体，不过在网元圣唐的扶持之下，这些开发者得以回归开发一线，打造了国产“新三剑”中的“《古剑奇谭》系列”，而在“《仙剑奇侠传》系列”最为风光的那些年，不但正统续作备受瞩目，还衍生出《仙剑客栈》这样的模拟经营类游戏，为仙侠修真游戏的发展提供了一条新的出路。

“武侠 / 仙侠加模拟经营”的游戏模式，对于独立游戏开发者而言无疑是天大的福音，摆脱了对大量建模和动作设计的依赖，他们可以专心地以策划的角度去营造那修真世界的吸引人的元素。

一些修真小说爱好者将国内大火的作品翻译成英文并在海外网站上连载，这类作品以其天马行空的想象力和前所未有的新鲜感征服了老外们，他们看中的不仅是各种神奇功法和天材地宝所衍生的奇遇和瞬息万变的战斗，还有在“侠义”之上的爱恨情仇，以及体系详细缜密的升级发展思路。

《缥缈之旅》提出修真的“炼气、筑基、金丹、元婴、化神、渡劫、返虚、大乘”，经过十多年的发展，如今的仙侠修真的升级体系逻辑已然大抵完善，变换的大多只是名称叫法而已，甚至在许多作品中都使用基本相同的规则设定。而且玩家和读者经过多年的熏陶，对于网文小说的套路都已经有不少的积累，甚至可以脱离小说的讲解，凭经验就能去基本理解另一部小说乃至游戏的架构，这对于那些并没有大 IP 在手的创作者、乃至对国产独立游戏开发而言，都是一个利好消息。

尽管 FLASH 也是明日黄花，但科技的进步让游戏开发门槛在不断降低，越来越多人选择投身到独立游戏创作之中，当中有不少是怀揣梦想的“新人”；另一个主要群体则是在大企业获得不俗经验和人脉的开发者，他们怀揣着小团队干一番大事业的雄心，毅然投入了另一场战役。只是当下的游戏开发过程变得十分漫长，2018 年由于 NS 和 Steam 的支持，独立游戏迎来了一波狂欢，许多优质作品迎来井喷，但如何在这些作品之上创造出新玩法，体现“独立”游戏中另类独到的一面，是摆在许多独立游戏开发者面临的难题；宣传和营销是另一个难题，加上目前国家对于游戏有严格的法律法规来进行管理，更使得完全独立开发和发行游戏变得相当困难。常见的状况往往是个人或小团队独立进行游戏开发，之后假如找到合适的投资人或者发行商，那么这些游戏便有了更多的面世和发展机会。而这个时候，有关于游戏类型的选择变得颇为重要。

大家或许还记得艺龙网络在 2015 年推出的《御天降魔传》。在开发过程中，这个小团队从最初踌躇满志，到后来几度融资失败，基本上是“用爱发电”，直到完美世界的出现，帮助他们走出困境，让《御天降魔传》在公布的海报上高调宣称“中国人自己的《鬼泣》”。而游戏的试玩版也得到不错的反馈，但是正式发售后却收到了诸如“剧情流程短”“全程联网验证”和“不如试玩版的操作”等等差评，过高的期待和现实之间的鸿沟让《御天降魔传》未能收获预期的效果。而他们只是诸多动作类仙侠游戏独立开发者“壮志未酬”的缩影，有更多的游戏甚至没能等到和广大玩家见面的机会。

在沧海横流、大浪淘沙之中，还是有不少独立游戏制作人能够以仙侠之道脱颖而出，例如谦游坊打造的横版水墨风动作游戏《九黎》就在《山海经》世界里打造了一个机制出色、打击爽快的作品；而另外一些同样优秀的制作人，则是完全舍弃了 3D 开发世界和近乎于格斗的游戏机制，回归到 RPG 的本源上。

本内容由品技书友群自购自扫

在 RPG 游戏诞生之初，更多人是以 MUD 游戏（Multiple User Domain 多用户虚拟空间游戏）进行创作，这种没有图形，全部用文字和字符画来构成的游戏实现形式，让独立游戏制作者们利用文字搭建了一个个冒险的世界，通过玩家自身经验，脑补出世界的细节，其中尤以武侠 / 仙侠的题材众多，而最为出名的自然是那个以金庸武侠世界为背景，承载许多莘莘学子梦想和寄托的《北大侠客行》

只是随着时代的发展，游戏越来越具象化，反而少了想象空间；时间也被浓缩在当下，讲求快节奏的反馈，会让玩家感觉少了那种门派传承、亘古悠悠的味道。

撇开开发成本的原因，独立游戏制作者有时候选择“退步”其实也不一定是坏事。就像小说一样，让玩家在文字之中增加想象，这样有助于精力有限的开发者有更多的能量去开拓游戏的时空维度。

武侠 RPG《太吾绘卷》便是其中的佼佼者。中文专业出身的建筑行业从业者茄子却搞起了独立游戏开发，一人扮演多个角色。无论是客观原因还是主观意愿的驱使下，他都没有选择常规的人物和场景 3D 建模，而是利用文字加简单的图片进行剧情描述，模块化的随机地图和各自有完整机遇的 NPC，加上大开脑洞创建的十五个门派以及上千种功法，各种各样的“奇遇”，以及建造经营，炼丹冶炼等元素，构筑了每次都不一样的冒险旅程，路径完整却又与别不同的修行之路。

在游戏销量火爆之时（首月销量破 80 万，营收超过 5000 万人民币），茄子却没有第一时间选择扩张玩法，而是将开发路线转为扩大团队，由资深程序进行底层逻辑重建，将个人开发时所遗留的问题彻底解决，让游戏在不断开拓的过程中更加顺利流畅。

目前《太吾绘卷》销量大约在 300 万份左右，不仅成为了国产独立游戏崛起的典范，更是用这种“退而求其次”的方式启发了许多后来者继续“前进”。

就像武侠的尽头是仙侠，资深的《太吾绘卷》玩家“鬼谷张三”受到启发，并且在《太吾绘卷》的开发者茄子的鼓励下，开发了爆款仙侠游戏《鬼谷八荒》。除了将武学升级为更为华丽夸张的仙侠武道外，《鬼谷八荒》和《太吾绘卷》相比有所“进步”的是，游戏加入了一定的动作性，玩家能够跑图，而且在战斗中的双方也不再是无面黑影，而是以具体的形象像弹幕游戏一样进行战斗。

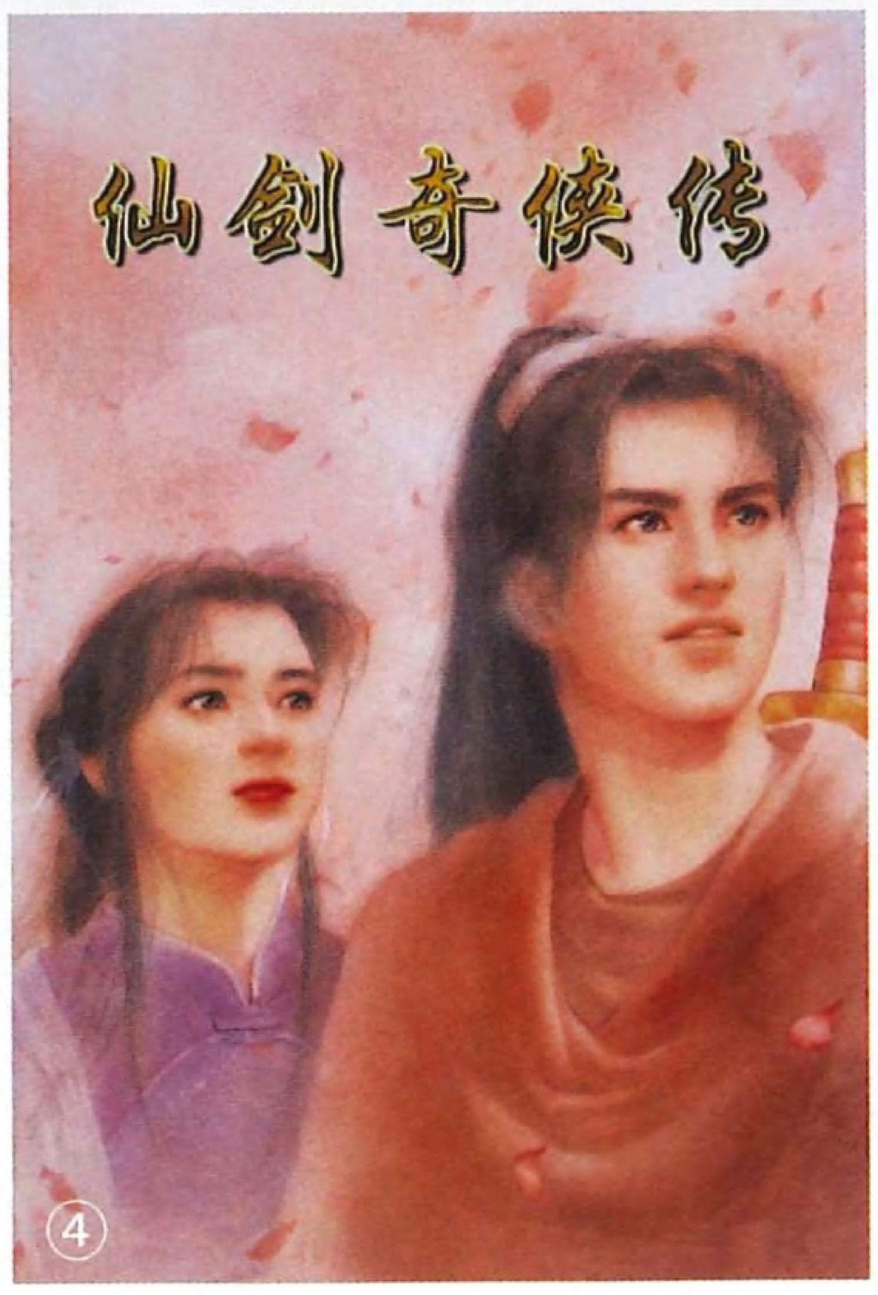
网上关于《太吾绘卷》和《鬼谷八荒》谁更好的讨论有着不少热度，撇开了画面技术之后，这些武侠 / 仙侠游戏比拼的是文化深度、人物故事构建能力和脑洞程度，在这些方面两者难分轩轾，都让无数国外玩家高呼“我们需要英文翻译”，成为优秀仙侠文化输出的重要代表，更是堪称独立游戏的“国货之光”。

就分类而言，《太吾绘卷》和《鬼谷八荒》在 RPG 的基础上，侧重于个人际遇的模拟，更像是修真版的“《模拟人生》系列”，代表着“武侠 / 仙侠加模拟经营”的其中一种发展方向。还有一种独立游戏，将“修真模拟”和“种田经营”两大玩法很好地融合起来，例如《了不起的修仙模拟器》和《一方灵田》，虽然也有个人修真的元素，但是更着重于门派经营和发展，既有研习营生技艺、建设布局，壮大门派，以此抵御外敌，感受生存危机；同时又有种田养蚕、钓鱼采药的田园生活，提供了一种新的意趣，而这种“种田流”独立游戏的发展和内涵，并不仅限于“武侠 / 仙侠”题材领域。









①智冠出品的《鹿鼎记》。
②《风云 2 七武器》
③《风姿物语》小说封面。
④《仙剑奇侠传》里诞生了无数经典。

本内容由品技书友群自购自扫

种田游戏
农耕文明的现代演绎

江湖未必都是打打杀杀，更是人情世故和勤勤恳恳。祖国河山的地大物博，让华夏文明的骨子里流淌着农耕文明的血脉，数千年的积淀，早已经镌刻在 DNA 之中。所以能够解决人民温饱的袁老先生和一众农业科学家才如此受人敬重。只是随着城市化的进程，越来越多人洗脚上田或者直接出生在城市里，再加上城乡之间的文化隔阂，让种田为代表的农村生活离我们越来越远。

久在樊笼里的人们只能从虚拟世界中觅得安慰，“田园牧歌”式的生活正好戳中了久居水泥森林的城市人的心灵，不然也不会有“李子柒”和“小森林”这类冲淡平和的作品，却能爆火和封神。

同样的情况在游戏领域早已发生，《牧场物语》启发了许多人，原来不是非得升级打怪、拯救世界才是游戏中的必然之路，平平淡淡的农场生活，喂马，劈柴，关心粮食和蔬菜，面朝大海、春暖花开……

当然，大家都知道，真正的农耕生活并不是想象中的美好，诗意与现实之间咫尺却是天涯，游戏剥离了田园生活中的负面因素，为玩家提供了非真实的生活体验。

作为一个农业大国，有着深厚的农耕文化，但一直以来“种田流”游戏却是国外游戏的强项，“《牧场物语》系列”《动物森友会》和《我的世界》这些大 IP 自不必说，就连独立游戏领域，国外也不乏专注而出色的“种田游戏”开发者。

“永久中立国”瑞士不仅是个军力不俗的国家，更是山地农业的先进代表，这为他们的种田游戏提供了很好的土壤。总部设在苏黎世的独立游戏开发商 GIANTS Software，十年来一直深耕自家的“《农场模拟》系列”，十年磨剑终于成就细分领域的“天花板”，不仅获得了超过百家农用机械厂商的授权，甚至还能开办电竞比赛。

如果说这种完全机械化的农业生产不符合我们对传统农业刀耕火种的认识，那么在同样以人力作为重要耕作手段的日本，也有同人游戏制作组 Edelweiss，尽管核心成员只有两人，赶工时期也不超过十人，这妥妥的独立游戏开发组的配置，却打造了一部硬核到爆的《天穗之咲稻姬》，硬是将游戏论坛变成了农业科技频道，而日本农业部水稻种植板块则意外地成为最大的攻略网站，浏览量暴增。而作者本人也被邀请到日本的农业水产省办公室做客。

除此以外，《梦想小镇》《星露谷物语》和《环世界》这些国外的种田游戏，同样有着不俗的人气，日活用户也是数以万计，其中就有不少中国玩家在里面流连忘返，在许多游戏博主的视频里，我们见识到了中国玩家是如何将一款款沙盒生存类游戏玩成了盖楼种田抓生产的种田类游戏。

国产的“种田流”游戏起步较晚，各式各样的农场偷菜可以算是其中鼻祖，而除此之外，有不少独立游戏开发者都在默默地耕耘着自己的“小天地”。上一点年纪的老网



①



②

本内容由品技书友群自购自扫

民应该都挺说过“边城浪子”高大勇，在 FLASH 时代名噪一时的“闪客”，也算是中国独立游戏开发的先行者之一。他创办的网站 indienova，就是专注于为国产独立游戏开发者解决问题的开放平台，在上面我们能够找到不少独立游戏开发者的足迹。其中，由于重复性的素材较多，种田类游戏在开发方面对于独立开发者相当友好，所以 indienova 上就有不少种田类作品，而这些作品还大多有着不俗的历史文化韵味。

历史上关于务农耕作和漂泊的作品无数，其中最为脍炙人口的，莫过于被要求背诵的陶渊明作品，“土地平旷，屋舍俨然，有良田、美池、桑竹之属。阡陌交通，鸡犬相闻。其中往来种作，男女衣着，悉如外人。黄发垂髫，并怡然自乐。”虽然伴随着的是求学时代的痛苦回忆，但是文中对于山村描写怡然自得的生活，使无数人心生向往。当这个故事模式与独立游戏相结合，便诞生了《桃源记》，玩家以上帝视角，带领着安史之乱中逃难的百姓在谷地中建立新家园，从各种农耕和采集，到建筑和繁衍，都需要玩家进行合理分配，最终打造一座人人怡然的世外桃源。

陶渊明另一首名作《归园田居》，不仅引发“逃离城市”的新型度假方式，其中“久在樊笼里，复得返自然”的名句，更是触动了两位从小就有务农经历、长大后天天 996 的“码农”。

一次偶然的餐聚聊天，有感于工作的匆忙劳累、处于水泥森林里的压抑和当时国风种田游戏相对稀缺，多年前种在两位制作人心里，名为“独立游戏”种子开始生根发芽，并且借助“种田流”的养分迅猛生长。这两位资深的游戏业老兵，尝试在正职工作以外联手开发一款国风种田流游戏——《仙山小农》。

除了陶渊明的诗句，他们从炎帝神农氏以及《山海经》之类的民俗传说中得到灵感，着力为每一位与神话精怪有所关联的 NPC 都赋予完整的故事文化背景；同时将修仙设定和“种田”游戏结合，里面的农作物和药材都会有来历科普，让主角相应的正反馈变得“有根有据”。

农耕文明和修真神话文化的互融产生了丰富的游戏元素，但过多的内容堆砌反而会让游戏的架构和画面表现显得臃肿。为此制作团队在《仙山小农》中也做了不少“减法”：游戏不像一般修真游戏那样主打打打杀杀，玩家所学习到的仙术，主要也是让干农活时更加方便，降低重复“种田”时的无聊感；不同于大多数只需“点点点”便能完成操作、并且强主线强任务目标反馈的手机“种田类”游戏，备受《牧场物语 矿石镇的伙伴们》等优秀“种田流”作品熏陶的两人，更注重于玩家操作角色和发现的过程，并且试图将操控方向、砍伐、开挖、种植、收割等一系列动作“简化”成可以用单指完成操作；与此同时，游戏没有强主线任务和日常任务之劳形，玩家可以轻松惬意且随心所欲地创造出丰富个性的山头，打造一片心灵乐土。这种佛系的“种田”游戏方式，无疑是古人诗意生活的最好回归。

无独有偶，打造过《荒野日记》的 51 区游戏工作室，也从苏轼的《定风波·南海归赠王定国侍人寓娘》找到了“此心安处是吾乡”，再根据前作生存机制和经营建造经验，打造了《代号 YC》，一部光从名字上和种田流游戏丝毫不沾边的佛系种田游戏。在模拟经营的基础上加入一定的任务和探索。不过 51 区游戏工作室是知名 MCN“大禹网络”旗下的游戏事业部，有着强力的资金支持，和独立游戏开发者开发“种田流”游戏的故事有些差距。

尽管这种国风“种田”游戏开发和上手相对轻松，但也不能毫无底线，例如几个月前弄出一场大风波的《江南百景图》，就是其中例子。

游戏以类似于神器“山河社稷图”存在画中世界的方式，将历史上的著名人物都放在了游戏中，以《三笑姻缘》和《西厢记》等故事作为主线贯穿，并利用这些历史人物青史留名的特性来实现“社会化分工”：著有《天工开物》的沈括和《本草纲目》作者李时珍便在农牧属性上拔类超群，七下西洋的郑和以及出塞和亲的王昭君在“冒险”属性极高，但是也不乏穿凿附会的设定，例如“诗仙”李白就显得过于全能，而与之齐名的杜甫却是相当“普通”；不仅如此，游戏更是将秦桧（在游戏中化名“秦南归”）等历史上有名的奸臣也收纳其中，并且“稀有度”调到最高获得难度的“天级”，“理财”属性直接拉满，在某种程度上也算符合身份。

然而，《江南百景图》在十二生肖活动中，将精忠报国的岳飞归为“闲人”之列，更是在立绘中让其解甲，露出上身，身旁跟着一只跟他生肖相同的羊。这样的构图无疑



①《仙山小农》有着丰富的农作物系统。
②可以亲自打理桃花源的《桃园记》。

本内容由品技书友群自购自扫

会牵扯出“肉袒牵羊”的另一重含义——无论是《史记·宋微子世家》还是《左传·宣公十二年》，这种裸露上身牵羊而行的举措都被视为战败投降的屈辱仪式，再考虑到岳飞“民族英雄”的身份，这一游戏内容无疑激起了众怒，由此引发了各大官媒的猛烈抨击，其原本不俗的名声也一度直插谷底。

当然了，只要不违背民族感情，独立游戏相较于立项慎之又慎的大作，还是有着相当大的自由度。尤其是当我们国家越来越开放，与外来文化的交流融合，催生了不少游戏的画面风格和玩法十分“洋气”的出色作品，即便是独立游戏也不例外。

《波西亚时光》就是一部非国风种田流游戏。而且游戏涵盖的范畴也不仅限于传统意义上的“种田流”，新的加入了工坊理念，使得玩家不再是农场主出身，开局就能“晨兴理荒秽”，而是需要玩家一步步去收集建造，完成各项制作委托，借此拓展工坊；通过种植箱和半自动化的灌溉系统实现的种田，则是游戏另一项颇为重要的内容。在游戏过程中，玩家也需要像《我的世界》那样去进行探险，而挖矿收集则成为玩家的“日常”。

这支来自重庆的团队将波西亚小镇打造成了一座国际范的“重庆”——除了山居布置颇有重庆那种错落有致的风貌，火锅、重庆大剧院、重庆解放碑这类标志性的事物也被很好地融入到游戏国际化的画风之中，不输国外的“种田流”作品。

《波西亚时光》不仅画面“洋气”，团队也是国际范十足，创始人曾在美国 THQ 工作，团队中也有俄罗斯的音效制作人，游戏在国外则是由英国老牌游戏发行商 Team17 负责发行，堪称中国国产独立游戏“出海”的典范。

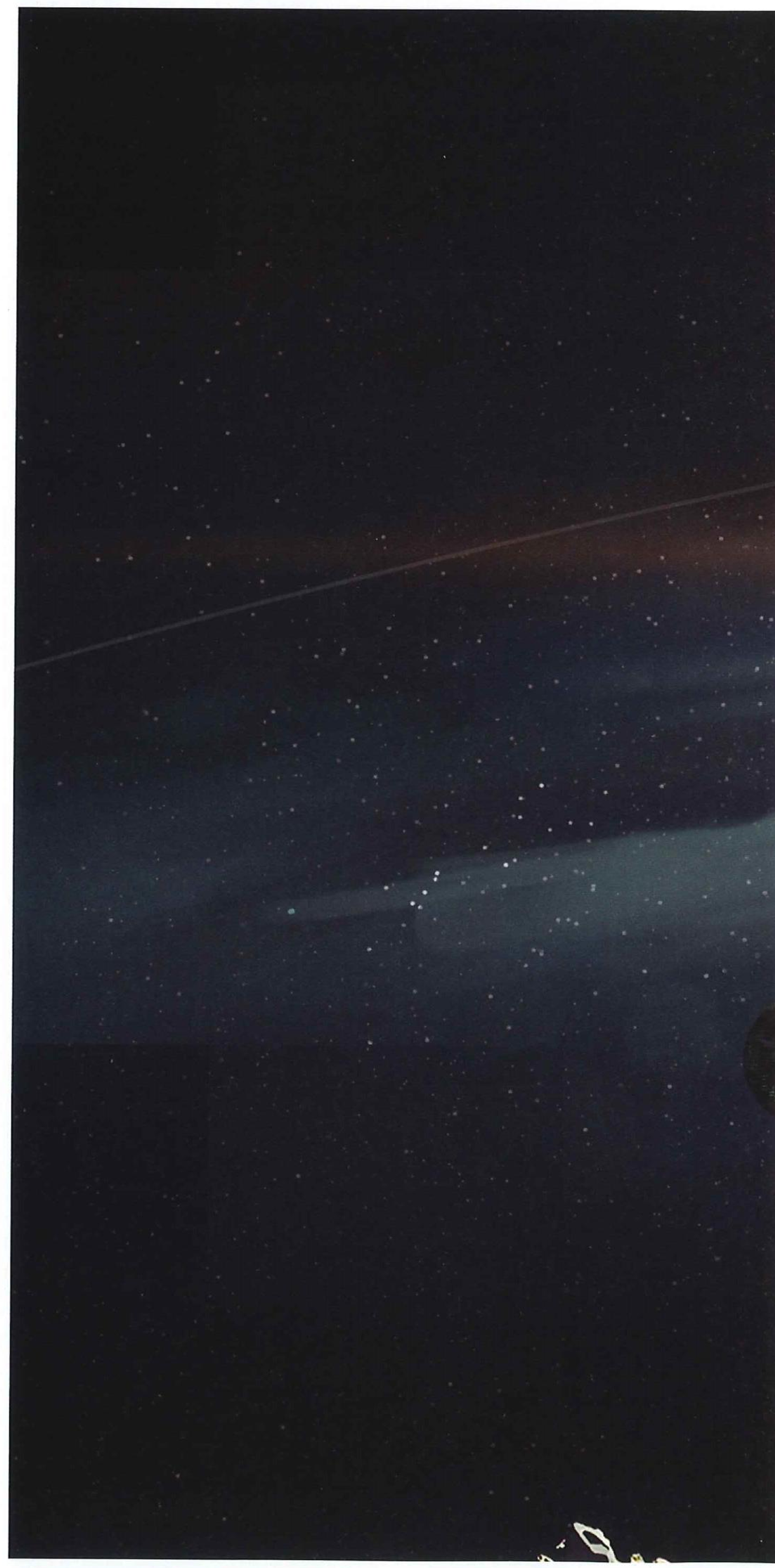
中国独立游戏不仅要走向国际，还要离开地球表面，奔赴太空。

中国人对于宇宙的向往丝毫不逊色于西方发达国家，不然也不会有浑天仪与那些观星玄学，不会有周天的星宿和架空的天庭，更不会后裔嫦娥与日月之间的神话传说。

只是我们的航天科技和电子游戏产业起步较晚，以至于那些“太空歌剧”和“宇宙史诗”大多出现在欧美和日本这些发达国家和地区，其中在太空开荒和建设的游戏方式与“种田流”游戏有着异曲同工的味道，因此这类游戏也被冠以“太空种田”的称号。

随着我们的“北斗”卫星沟通天地，“神舟”飞船实现了载人航天梦，“嫦娥”终于奔向了月球，在天穹之上兴建了“天宫”，向火星发出了“天问”，中国人在航天技术上正迎头赶上。在游戏上同样如此，来自重庆的团队柚子猫游戏就打造了一个惊为天人的作品——《戴森球计划》，证明中国独立游戏开发者也有能力建造有中华文化背书的“太空种田史诗”。

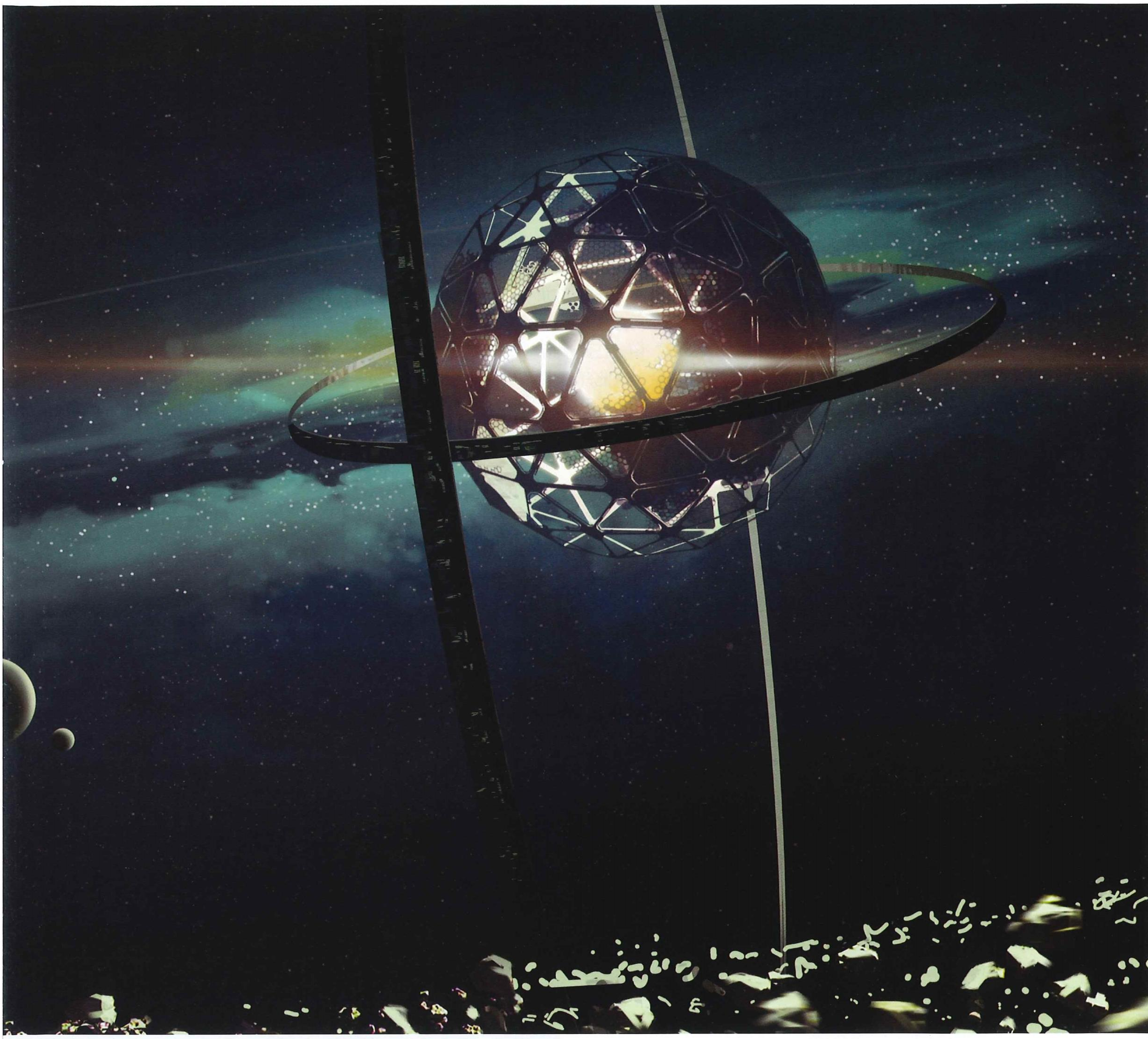
“戴森球”是由物理学家弗里曼·戴森提出巨型人造结构。这个“球体”由环绕太阳的卫星所构成，完全包围



恒星并且获得绝大部分的能量输出。而当这个想法呈现在国产独立游戏中，得到了“基建狂魔”和“农耕文明”双重基因加持，成就了《戴森球计划》这款今年爆火的“太空种田流”佳作。

当年陶渊明写下桃花源下安心务农的向往时、大概也

本内容由品技书友群自购自扫



没有想到太空种田也不再是梦，只是大家大概也没有想到，那个“世外桃源”在今人的解读下，竟然也有另类的解读，无论是前窄后宽的通道与古时墓道结构相似，还是桃花源里的阡陌交通整整齐齐更像是墓葬，甚至美丽的桃花也可以视作是辟邪镇宅之物，和郭璞的《葬经》印证，虽然无从考证真伪，但也足以让人细思极恐，而悠久的文化更是增添了这种国风恐怖的味道，而当这种元素和独立游戏结合时，更是产生了颇为奇妙的化学反应。

本内容由品技书友群自购自扫

恐怖游戏：抓住国人心理的“多元化”发展

不同于西方恐怖游戏里的那些丧尸和邪灵，东方恐怖电影虽然受到其前者风格的启发，但所采用的意象更为丰富且各具特色，其中尤以香港电影最能代表。

上世纪六七十年代，邵氏电影受到西方恐怖电影影响，开始创作一系列具有东方色彩的恐怖作品，其中以南洋邪术题材的作品最为盛行。而到了 80 年代，洪金宝在 1980 年主演的《鬼打鬼》算是较早成功的鬼片，并且开创了功夫和喜剧与恐怖片融入的新思路。也正靠着《鬼打鬼》的出色表现，在续作《人吓人》中，“洪家班”中担任武术指导的林正英也得到了第一次扮演道长的机会，从此开启了一段新的传奇。

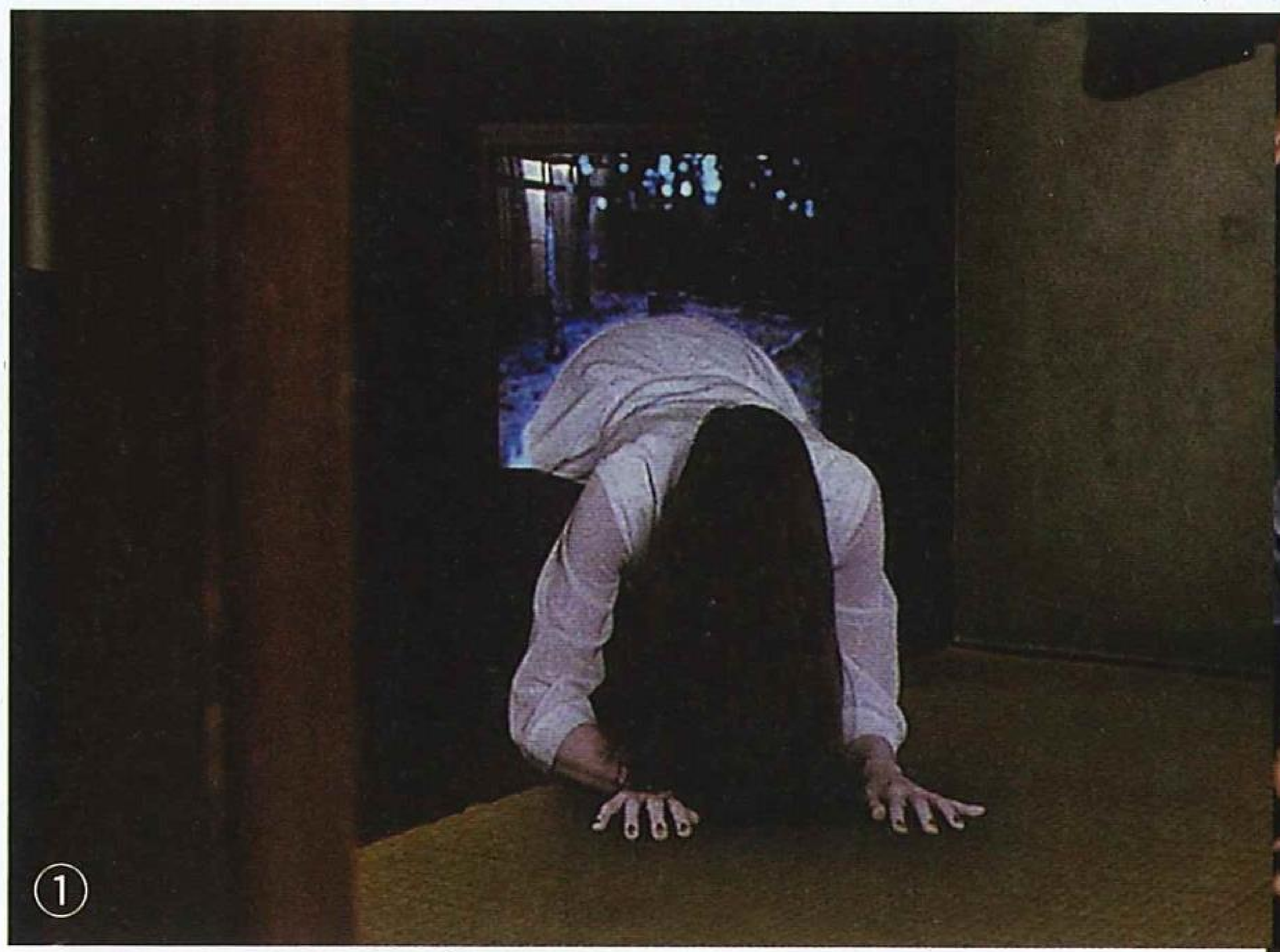
受到乔治·罗梅罗的“《活死人黎明》系列”电影的影响，他们在恐怖片“宇宙”中创造性地加入了“僵尸”元素，以民国时期为背景，将神秘的“湘西赶尸”文化中身穿清朝官服、双手平举着跳动的僵尸形象，连同林正英、钱小豪和许冠英这个“黄金师徒搭档”，给无数人带来了美好的——童年阴影。

另一方面，随着“香港电影新浪潮”运动的兴起，徐克和许鞍华等未来大导演也以各种新颖的手法进行新题材电影拍摄，他们的成名作都是带有浓烈的恐怖电影色彩。

这股电影新浪潮造就了许多经典的恐怖电影，并且在日后衍生出《倩女幽魂》《异度空间》《见鬼》等经典作品，诸如“《阴阳路》系列”、《山村老尸》《七月十三之龙婆》《怪谈协会》等一系列作品，将罪恶、功利、情欲等困扰的芸芸众生，以阴阳之间的故事，行导人向善之举，借用香港这个魔幻的都市，书写出了现代版的《聊斋志异》。

在世纪之交，日本恐怖题材接过了东方恐怖的话语权，《午夜凶铃》《富江》《咒怨》以及伊藤润二笔下的一大批鬼怪作品——从电视里爬出的贞子、从被窝里钻出来的伽椰子、无处不在的扭曲漩涡……虽然言语不通，但“TA 们”从不可思议的角度击中人们心灵中的软肋，让人感受到发自心底的寒意。

在国产恐怖片基本上不会出现“鬼”的情况下，香港电影和日本电影为东方恐怖题材提供了大量的实验性素材，后来国产恐怖游戏中，我们可以看到很多这个时期作品的影子。


①


②


③

①让人发自心头颤栗的瞬间。
②很不“聊斋”的《聊斋志异之幽谷传奇》。
③林正英 + 僵尸，多少人的童年噩梦。
④《七夜救赎》重制，这一次你们会补票吗？

本内容由品技书友群自购自扫

相比起好莱坞那些爆米花大作，香港恐怖电影只能算相对小众；同样的，相比起枪车球和开发世界的3A大作，恐怖题材游戏也算是相对小众的题材，甚至像《求生之路》和“《生化危机》系列”等名作，更多强调的是生存恐怖而非心灵上的惊悚。而当日式恐怖题材异军突起之后，许多由日本人开发的心理恐怖类游戏也应运而生，如主打和风恐怖的“《零》系列”《死魂曲》、东西合璧的“《寂静岭》系列”，还有一大批低成本的AVG，游戏的可玩性有时被放到了次要地位，核心是讲好一个个故事。

从古到今，最具影响力的经典鬼魅精怪“IP”，《聊斋志异》可以说是数一数二，由《聊斋志异》当中故事改编的影视作品多如牛毛，其中光是《倩女幽魂》(书中原名《聂小倩》)就有七八部影视改编作品，而在游戏领域，网易雷火工作室也曾将《倩女幽魂》改编成游戏，不过这种大厂出品，并不在我们的讨论范围之内。

谈到独立游戏厂商开发的“恐怖”游戏，同样或多或少与《聊斋志异》扯上关系，但多少有些让人啼笑皆非。

前面就曾经登场的精讯研发组，在他们还是一个小工作室的时候，就曾开发过一部《聊斋志异之幽谷传奇》，游戏讲述原本妖物盘踞的古磐山，因为有五形石宝塔镇压，直到赤符鬼王被召唤而来，世界陷入危机。被赋予除魔卫道重任的玩家需要不断和NPC对话，以此获取关键字句来推进游戏，然后用四个或八个中文字组成的法术战斗……总体而言，这部作品更像是扯着《聊斋志异》幌子做的仙侠传奇RPG。

由前精讯员工成立的大宇科技，他们创作的初代《轩辕剑》，便是以《倩女幽魂》的燕赤霞、宁采臣和聂小倩作为主角的作品，只不过这一次燕道长成为了主角，但同样和恐怖游戏无关。

国产恐怖题材的作品一直处于相对匮乏的阶段，更不要说是“中式恐怖”题材作品。我们的玩家更多是在西式恐怖熏陶下成长，加上当时国内游戏开发的土壤尚不肥沃，需要时间来重新建立有关电子游戏的文化自信。

但既然日本人也能西为东用，我们自然也可以做出中国版的《寂静岭》。丁果科技在2007年开发的《七夜》，就是一部以西式恐怖作为核心、又不乏东方恐怖的元素的游戏。游戏讲述的是一个恐怖小说作者因为想不出稿子而在自家古老宅子中冒险的多结局故事，当中各种从镜子里爬出来的丧尸，开门后诡异而血腥的画面，以脚步声和流水声所营造的孤独感，营造了很好的恐怖气氛。

而且在那个任天堂掌机上都未能很好实现3D技术的年代，丁果科技却在尚未成熟的“智能”手机上实现了3D游戏的流畅运行。甚至游戏还采用软件渲染技术，适配各种塞班机型，为了让更多人玩到自家的游戏，丁果科技甚至还推出过一款外型类似大号GBM、UI界面类似PSP、实际功能类似MP4的开源掌机“A320”。因此，《七夜》堪称塞班时代的“神作”。

然而这部有口皆碑的作品并不是死在自己开发能力不



④

本内容由品技书友群自购自扫






①红衣女鬼与恐怖民俗的结合，造就了“《纸嫁衣》系列”的恐怖氛围。
②《烟火》：带着“阴间滤镜”去讲科学。
③《灵魂筹码》里的中式恐怖。
④优秀的光影效果成就了《纸人》。

足，而是死在了可悲的大环境之下，在丁果程序员字字看来皆是泪：我们看到了骗来 DEMO 就当正式版发售的公司；有使用虚假数据恶意拖欠款项的渠道商；有眼高于顶，直言要 60-70% 利润的合作“邀约”……无不见微知著地反映着当时国产独立游戏开发商的艰难处境。

他们也尝试将作品在某宝上以激活码的形式发售，尽管此一时彼一时无法客观比较，这部当时售价 18 元的游戏放在今天的 Steam 上，大抵会备受好评和畅销，但是在当时，人们更加乐意到更大论坛翻找游戏的破解版，于是 3 天不到 200 份的销量，3000 元不到的收入，将他们逼上了绝境。

更为讽刺的是，墙内开花墙外香，《七夜》的 DEMO 版本就获得了 2007 年的国际移动游戏大奖（IMGA）“最佳 3D 游戏”提名，但是当主办方向他们发来了邀请，平均月薪仅为 200 欧元的丁果科技，却被“仅仅”6300 欧元的与会费用而难倒。尽管深感不可思议的主办方一再发来邀请函，尽管团队也曾向网络求助，但最终他们还是没能踏上前往西班牙的航班……

《七夜》和丁果科技的故事无疑是一个最好的缩影，揭露了当年国产游戏难以迅猛成长的基本原因。此后十多年，世事纷纷扰扰，当初的丁果科技屡次更名，和多个投资方合作又拆伙，一个又一个作品未能获得成功。

在苹果“翻墙”、安卓手机 ROOT 越来越被边缘化的今天，《七夜》终于迎来了美好的时代，而他们似乎也如约而至。Indienova 网站的开发日志显示，《七夜》的最新移植版《七夜 救赎》正在开发之中，开发组请来了部分当年的开发成员加盟，并且在 2020 年 5 月已经重拾了 40% 的开发进度，游戏预计将在 2021 年发售。但愿这部以虚幻引擎 4 重制的作品能够及时和大家碰面，让当年曾“白嫖”过这部国产恐怖游戏巅峰之作的玩家们有一个“补票”的机会。

不过，随着近年来悬疑推理热潮再临，《七夜 救赎》可能算不上国产恐怖游戏中“最好”的一部作品。在大厂将目光放在了 MOBA 和“吃鸡”的时候，不少独立游戏工作室投身到恐怖游戏这个独特的文化领域，在其他领域恐怖作品的加持下，选取最容易击中国人心理的角度，在诸多范畴创造出一大批优秀的独立游戏作品。

“月光蟑螂”建立的拾英工作室，在推出了日式怪谈风格的作品《黑森町绮谭》后，有感继续开发同类题材的压力比较大，于是尝试在中式恐怖寻找新的共鸣。不仅如此，大学时期沉迷于东野圭吾社会派推理小说作品的月光蟑螂，试图以较为现实的作品来增加代入感。于是他以自己未公开的小说《燃烧棺木》作为模板加以改编，制作了中式恐怖游戏《烟火》。这款游戏讲述了阴阳眼警官在封建

本内容由品技书友群自购自扫


④

迷信的小镇上调查灭门惨案的故事，其中充满了对诱拐儿童、婆媳之间单方面高压控制、崇拜招魂等民间迷信活动等社会问题的关注，游戏没有追逐战斗和恐怖吓人的过程，却以故事情节打动人心。

投身游戏制作多年的心动互娱，在 2020 年切换到恐怖游戏赛道，在开发了不算闻名的《13 号病院》之后，终于找到了《纸嫁衣》这个爆点。“鬼新娘”是诸多中式恐怖题材中极受欢迎的题材，一来是因为女鬼将悲喜两重天放在一起，其执念会让人更加可怖；另一方面，美艳的鬼新娘与其背后心酸的往事总是更能打动人心。从首作的姐妹相残，剧情反转，到第二部《纸嫁衣 2 奘铃村》讲述邪恶风俗——以活人当做“纸新娘”，活活烧死献祭给“邪神”六葬菩萨，进而导致宿世恩怨情仇被一步步揭开，这一系列故事让人在受到一定惊吓的同时，也不由得为主人公的遭遇“意难平”。《纸嫁衣 3》已经立项，相信有了前作的基础，这个恐怖游戏系列还会有不错的发展潜力。

同样发展成系列的还有荔枝文化开发的“《纸人》系列”。荔枝文化这群在顶级网游公司效力多年的老兵们，使用虚幻引擎 4 构建了更加真实的中式古宅和更为真实恐怖的人物，尤其是纸扎小人这种接近人型的丧葬文化代表，经过制作组的精心设计显得更为诡异，一旦想起就能会产生不寒而栗的感觉；再加上上佳的光追效果，以及符合国人心理的细节呈现，使得古宅里的“厉鬼”出现时都让人心惊肉跳，展现出电子游戏比电影更具沉浸性的恐怖感。

虽然游戏还有些美中不足的地方，但是凭借优质的画面表现和恐怖氛围的营造，“《纸人》系列”还是拉高了国产恐怖类游戏乃至国产独立游戏在画面表现力上的天花板，也让国产恐怖游戏显得更为多元化。

至于是否因为过于恐怖而导致“云玩家”变多，则又是另外一个话题了。不过说到国产独立恐怖游戏的多元化和让更多玩家参与其中的突破，重明工作室的《灵魂筹码》可以说是做出一个很好的尝试。

为了营造孤独而恐怖的沉浸气氛，大多数恐怖游戏都以单机模式作为切入点。但“人吓人、吓死人”是颠簸不破的真理，重明工作室于是将惊悚和生存恐怖结合起来，让非对称对抗与民国风的碰撞，使得《灵魂筹码》能融合各大恐怖题材里的典型形象，如神婆、河女、画皮和花魁等等经典的恐怖形象共冶一炉。而且本作游戏场景也大多借鉴东方元素。通过非对称对抗游戏，玩家的游戏过程往往能重现港产恐怖电影里经常出现的几个人对付一只“厉鬼 / 僵尸”的场景，在紧张和恐惧之间，还有更多的欢乐和沉浸感，将带有恐怖色彩的民俗文化用另一个方式角度去演绎，也是极具特色。

本内容由品技书友群自购自扫

国风艺术和民俗元素：万物皆可入游戏

撇开民俗中的精华和糟粕不谈，丧葬文化也是我国民俗文化中一个十分重要的组成部分。

当然，为了表现形式丰富，恐怖游戏里相关的民俗文化也远不止于丧葬文化的内容，像《纸嫁衣》和《山海旅人》这类鬼怪游戏中，就包含了麻将、珠算和灯谜等大量民俗元素，而这不过是中华文化的沧海一粟。

中华文化不仅源远流长，56 个民族产生了不同的风俗，通过历史的传承和积淀，形成了地区特有的民俗文化和艺术。光是在《中国民俗文化大观》一书里就收录了 2684 条的各族民俗，从春节这种普天同庆的大节日中各族不同的表现，到祭拜“三清”“观音”“关帝”“妈祖”等诸天神仙的传统信仰和风俗传说，再到种植建房造船等生产活动中的诸多禁忌，再到同一个民族在不同地区都有不同的风俗活动，最终归结到衣食住行等各个方面，凡此种种，不一而足。

许多民俗本身并不具有游戏性，却能在游戏中增添文化底蕴，营造独特的游戏氛围；至于有一定游戏性的益智玩意，则成为推进游戏剧情的重要要素。远的如当年昱泉国际起家时，也是依据于敦煌附近能治百病的“观音井”传说，加上阴阳五行的概念，打造了《塔克拉玛干之敦煌传奇》；近的如云山小雨工作室打造的独立游戏《山海旅人》，就将黄泉里的黑白无常、牛头马面、孟婆、土地、穷鬼等志怪民俗中的意象，以及珠算、灯谜、华容道和前身是源于中国“九宫格”的数独等益智游戏加以融合，让主人公七云“逆梦”穿梭，探索一个个冤魂背后悲惨的故事，搜集碎片感知并影响他人行为，使无数冤魂在生前得以改变惨死命运。

至于那些有着丰富体系和吸引力的国粹输出到国外，不仅成为了不少外国人了解中华文化的窗口，更是变成了电子游戏的重要素材：

就如前面说的那样，除去强身健体的功效外，如今的中国功夫大多数时候已经退变一种艺术表演形式，但是通过功夫电影的加工，中华武术输出到国外，成为了许多游戏（尤其是格斗游戏）角色最具特色的标志，甚至成就了《热血无赖》和《师父》这样硬桥硬马的功夫游戏。这就不得不提麻将，像奥尼尔和帕克这些 NBA 巨星都是麻将的爱好者甚至高手，当年齐达内来中国也特意观摩了街头大妈们垒砌“四方城”的传统技艺。而在游戏中，当年 FC 上的《中



本内容由品技书友群自购自扫

国象棋》和《麻雀》，以及街机厅经常有成年人流连的麻将机台……

这些作品同样反向刺激了国产游戏，在国内互联网兴起之初，盛极一时的各类“游戏大厅”就是最好的例子，时至今日，它们依旧是许多中年人和游戏主播奋斗的“战场”。

不过时代总是在进步，在娱乐和信息获取都趋于碎片化的时代，这些老祖宗传承千年的东西大抵在规则和玩法上并没有太多的变更，虽然在国家的支持下依旧能够保持一定的活跃度，但如果不在传统游戏中玩出新花样，终究很难从年轻人疲惫的身躯和灵魂中获取更多的流量。

所幸劳动人民的智慧是无限的，总能在现有基础上打破原有的思维定势，形成新的习惯和玩法，就像扑克牌这种舶来品，也在本地化中产生了许多本地化的玩法，其中湖北地区人民便在“跑得快”玩法的基础上加以改良，变成了如今风行的“斗地主”。

移动互联的时代的到来，更是成为了很多传统棋牌类的“破局”良机，于是有了女网红和街边大爷“疑似”摆拍的下棋视频爆火。诸多象棋大师在短视频平台直播也有数千数万人同时在线观看，上段时间突然火热起来的“《万宁》棋类系列”，就是源于抖音达人“万宁叔”在短视频平台上发布的一系列对于象棋和五子棋的恶搞，并且被弹幕二次加工，形成了各种“招式”。

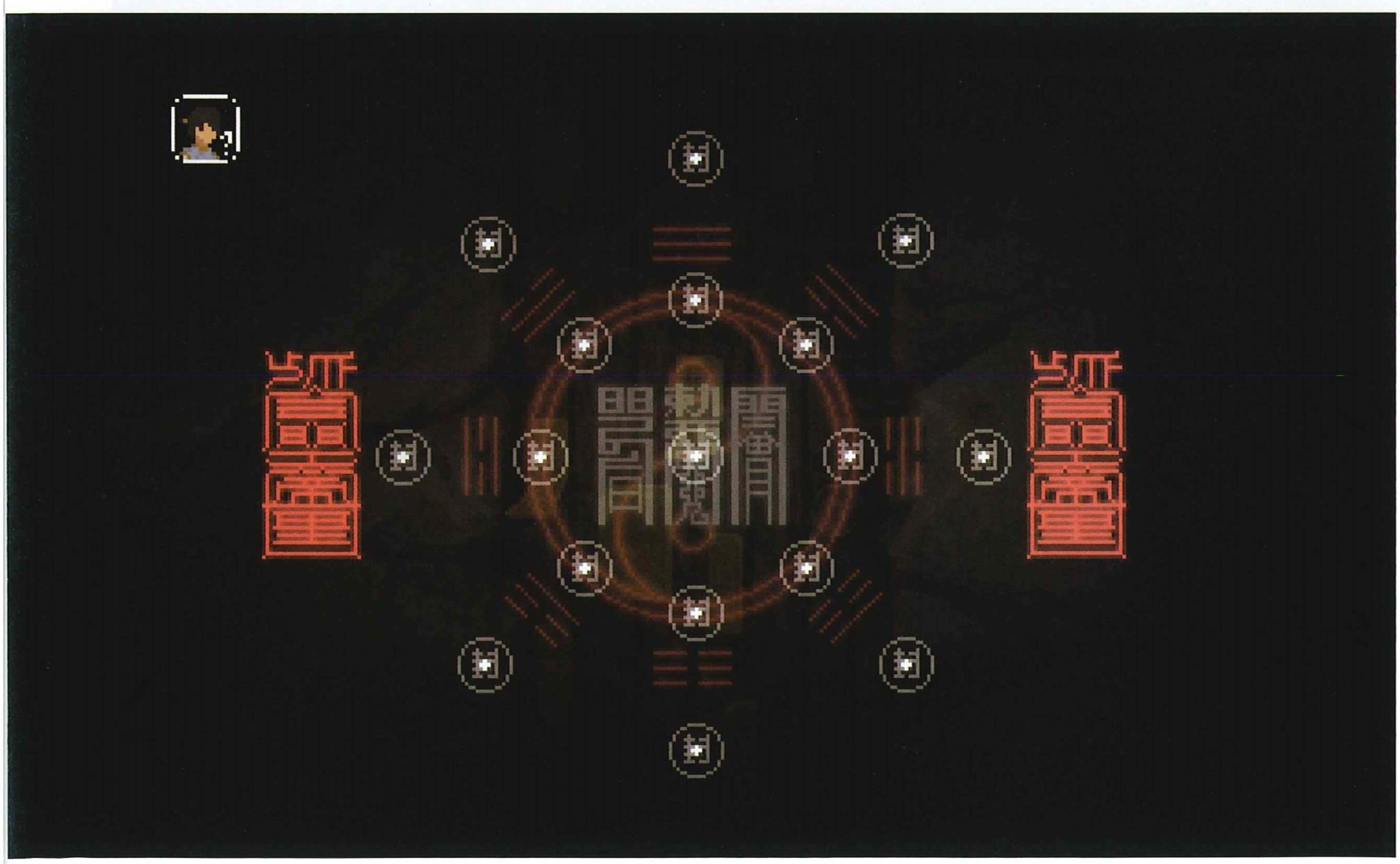
这样打破常规的方式原本极大地打破了游戏的平衡，在旧有规则下被视作是无赖之举，但是在新的规则下，大家都解除限制后形成新的闭环，就变化出许多新的思路，而这种变化在电子游戏中更好地呈现。

于是便有脑袋活络的厂商迅速行动起来，制作了《万宁五子棋》和《万宁象棋》，在经典对弈和残局闯关的基础之上，加入了大招模式和武侠元素，将五子棋和象棋玩成了有必杀技的“格斗游戏”。不仅“士象全”“马后炮”“重炮”等象棋专业术语被具现化，后来更是更是夸张地将《三十六计》中的“隔岸观火”“离间计”“无中生有”“破釜沉舟”等计谋都被赋予增加场上棋子的作用，而且随着技能的升级，这些技能还能增强。同样的形式还出现在五子棋盘上，夸张的招式仿佛“Mugen”中的超必杀，上场一招便基本分出胜负。

撇除升级需要观看大量的广告，“《万宁》棋类系列”恰如 MOBA 游戏中的“大乱斗”，玩家上来就能放大招，极大地缩短了对弈当中的时间，这类游戏追求的并不完全是博弈时脑力风暴的乐趣，也能够提供给玩家快速而夸张的快感，虽然不会成为主流玩法，但也自得韵味。

除了这种在原有的传统棋牌玩法基础上加以革新的游戏模式以外，更有甚者上升到艺术层面，例如队友游戏在 2015 年推出的《鲤》。

我国作为最早饲养鲤鱼和将鲤鱼列为观赏鱼类的国家，对这种鱼类赋予极多神圣的含义，上至王侯将其寓意为“九五之尊”的象征（以唐朝因为“鲤”和国姓“李”同音为甚）；中至进士及第如“鲤鱼跃龙门”，将“鲤鱼文化”和“龙文化”深深绑定；下至民间百姓学子从《饮马长城窟行》和《踏莎行·郴州旅舍》得到的“鱼传尺素”的寓意，将“鲤鱼”当成书信往来寄托的意象，甚至还将鲤鱼作为“多



《山海旅人》中的『八卦』元素。

本内容由品技书友群自购自扫

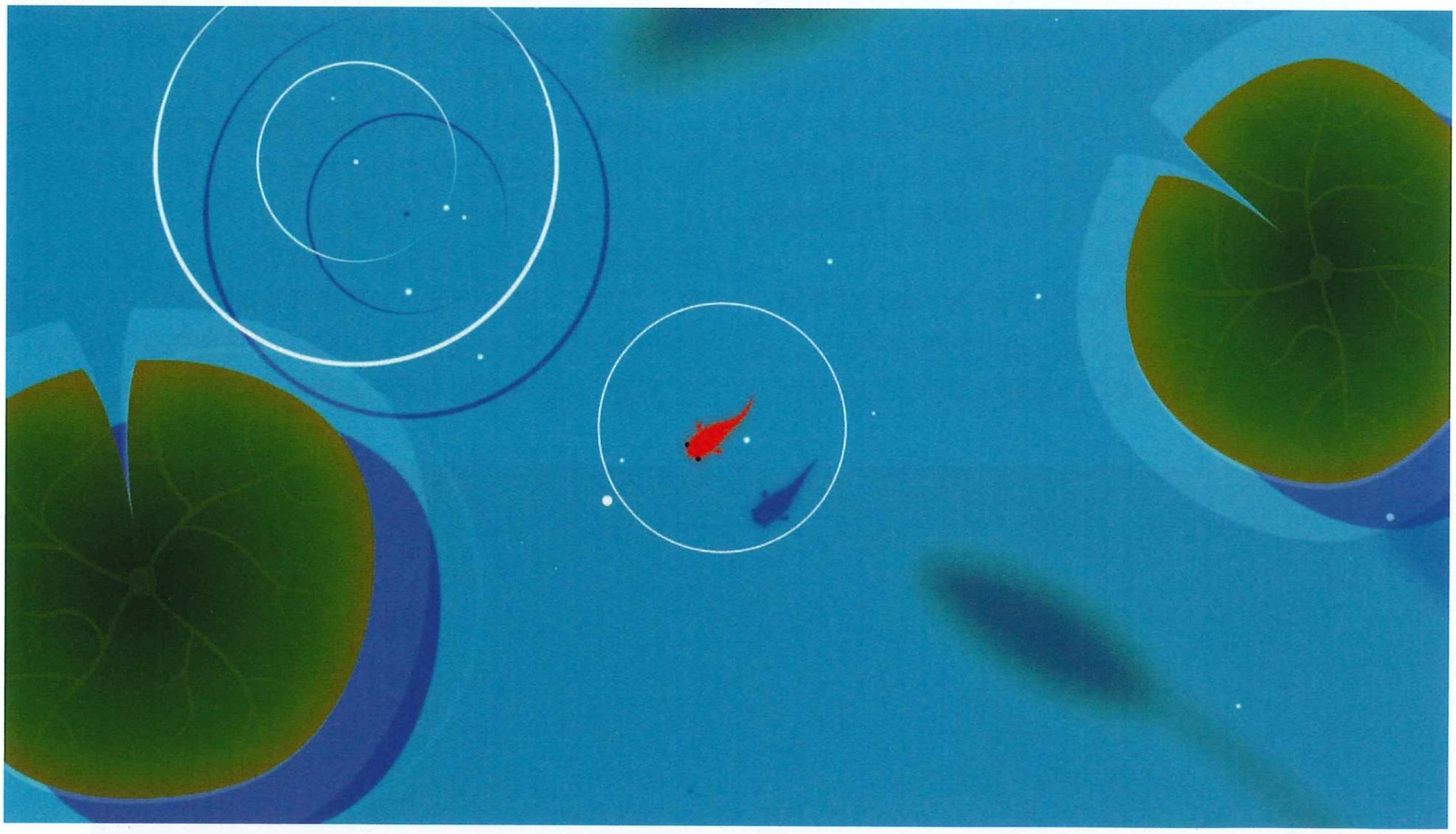
子多福、吉祥发达”的祥瑞象征，并延绵至今。要不然朋友圈里也不会掀起“转发这条锦鲤”的风潮。

《鲤》这款游戏则将寓意美好的鲤鱼放归莲池，让其自由摆动游曳，配合叮咚作响的滴水和流传，以及清幽平和的琴声，以游戏的艺术感给人以极高的治愈；无独有偶，故宫博物院与网易游戏也联合开发了《妙笔千山》，虽然这款游戏脱离了独立游戏的范畴，但同样将山水意趣和中国文化的内核融入到游戏作品之中，与其说是游戏，更是像一部是艺术品。

说到国风游戏文化艺术，自然不能不提“华人独立游戏之光”的陈星汉，他的多部独立游戏作品以其独特的禅意艺术，让其获得了极大的知名度。只是最近他在新作《光遇》中，因为那顶从明朝官帽上取得灵感绘制的帽子一事，被诸多韩国网民群起而攻之。

作为当年明朝的藩属国，当年的几个亚洲国家一直都没有自己独立且完整的衣饰制度，李氏王朝的王服也只是明朝皇帝的“赐服”，而且各种“衣冠制度，悉通乎中国”。更重要的是，不仅服饰，连官僚制度、礼仪律法乃至民间民俗活动都与中国倒数第二个封建王朝相通，也因此许多源自我国的民俗传统活动和技艺流入韩国，如端午节、泡菜、中医、中国结、榫卯等等均在韩国落地生根，并且结合当地情况衍生出一些本土化的新内容，以这种当地特色来申请“非遗”也情有可原，就像我国各民族和地方也有多项特色的民俗入选世界非遗名录，入选国家级名录更是数以千百计算。但是撇开一些信息差和人为导向因素后，网络上也不止一次出现了少数韩国网友以其狭隘的历史观和韩国电子游戏方面的优越感，屡屡对中国游戏服饰指手画脚的事情。

对此，大概只能借用一句名言，“游戏艺术是没有国界的，但是游戏人却是有国界的”。如果让中国游戏持续发展，维护中国游戏文化乃至中华民俗文化，不仅需要国家和大企业走在前面，独立游戏制作者和玩家同样责无旁贷。



《鲤》与“治愈”

结语

无论是武侠修真的各显神通，还是种田经营的怡然自乐，抑或在中式恐怖让人感到发自心底的寒意，还是在民俗游戏中传承发展的文化大观……中华文化为独立游戏创作提供了海量的素材源泉，更提供了包容的心态和坚持自我的精气神。

尽管来时崎岖波折、前景也并非一片坦途，但不少独立游戏制作者且行且歌，在这片曾经的电子游戏沙漠沿途种出了鲜花，而我在这些“耕耘者”身上，看到了中华文化中的谦虚和坚韧，也看到了独立游戏人天马行空的艺术想象和脚踏实地的苦心孤诣。作为玩家和游戏媒体人，我发自内心地支持那些坚持自己游戏理想并将中华文化在游戏中体现和发扬的独立游戏制作者，希望他们能最终做出自己想要的游戏并得偿所愿，也希望中国的独立游戏产业在中华文化的加持下越来越好。

本内容由品技书友群自购自扫

本土独立游戏人

访谈录

·谜之声 ·月光蟑螂 ·Simon ·熊攀峰 ·拼命玩三郎 ·稀饭

聊起中国独立游戏，除了传统文化的影响外，业内人士的观点与想法亦是不可或缺的一环。在这一部分内容里，我们对6位在独立游戏领域深耕多年的游戏人们进行了简短的采访。他们之中既有游戏开发者，又有内容创作者，也有活动举办者。他们的答复简洁有力，展现了游戏人眼中的中国独立游戏现状与未来。

统筹：普罗瑟　美编：01

本内容由品技书友群自购自扫



谜之声

B站up主

本地化工作者

图书翻译

长期关注独立游戏、Game Jam 和游戏本地化的内容创作者。

“独立游戏”应该如何定义？独立游戏的魅力又是什么呢？

现在“独立开发、独立发行”的界定已经越来越模糊，甚至会有人觉得 3A 以下皆独立，而很多厂商当然也乐于顶上这样的名号。其实从玩家角度来说，“独立游戏”的标签会带来的预期可能单纯就是独特感和新鲜感，不是由大厂股东利益导向来决定的选题和玩法，不是迎合最广泛受众的年货型游戏，已经可以算得上是一种区分。而其魅力当然也就在这种敢于剑走偏锋，或至少是“不追求利益最大化”的创作理念。

有没有一些与独立游戏相关的，印象深刻的经历可以分享？

因为从事过一些本地化工作，时常会和开发者打交道，曾经帮一些开发者介绍钟馗道符、研究中国传统农业、分析清朝海盗着装、协助好几位开发者写中文字设计中文 logo，都是很有趣的经历。

比较印象深刻的，一是从很早期就结识了《石河倫吾的朋友们》的开发者 yeo，然后在他做英文和中文本地化时都有旁观（因为他预算较少，没有找我去做，最后因为初版汉化质量问题委托我找 Indienova 做了校对和重修），其中有一段主角和一名女生聊天谈哲学的文本，英文版翻译得不是很通顺，逻辑也不是很清晰。我向开发者问了好多问题反复交流了许多次才最终感觉“理解”了他的想法，并敲定了最后的翻译。虽然中文版的本地化是基于英文版来做的，但我很确信在这一部分的翻译上，中文版应该是除了俄语原文之外最贴近原意，质量也是最高的版本。

另一个是在《流血像素》制作组后来的作品《俄罗斯地铁狗》里，虽然游戏最终没有中文翻译，却加入了有中文发音字的小熊猫角色，开发者向我咨询了小熊猫的叫声在中文里应该用什么字，以及这个字应该怎么写。于是在游戏的制作组名单里就有了一项单独列出的鸣谢“小熊猫叫声本地化：谜之声”，挺好笑的。

本内容由品技书友群自购自扫

在“独立游戏”的定义逐渐模糊的当下，您对于独立游戏未来的发展又有何看法呢？

虽然“独立游戏”的定义模糊了，但我觉得这未必是件坏事。让大量的网页游戏、小游戏、免费游戏都被纳入到“独立游戏”的名下，这不仅更便于这些作品的商业化转型，也让踏入独立游戏的门槛变得很低。我们总会见到在部分方面足以比肩 3A 作品的经典之作，也总会见到更多横空出世的惊艳之作。在这些头部作品之下，或许大量中层游戏的竞争会更加激烈，但即使酒香也怕巷子深，这些作品至少有了生存和发展的土壤，有时只需要一个契机——例如一段爆红的视频——就能让更多人接触到，比起过去来说依旧是好太多了。

国产独立游戏相较于海外作品，优势在哪？未来发展的突破口又在哪？

其实从我个人来说，更希望全球的独立游戏之间没有任何不同的壁垒。不过同时我也很期待见到一些更“中国”的作品，因为我很认同“民族的就是世界的”这个说法。虽然我是一名本地化工作者，但我很希望能见到更多“无法翻译”的作品出现，要有足够优秀的本土作品，好到足以让许多人希望能学习中文来更好地体验国产游戏的地步，那是我所希望见到的场景。

在生态上，希望能见到更多的 Game Jam，有了绝对的量作为基础，才能滋生出更多优秀的作品。



《俄罗斯地铁狗》里的鸣谢。

本内容由品技书友群自购自扫



月光蟑螂

独立游戏《黑森町绮谭》《烟火》开发者

前视觉设计师、插画师、半路出家的写手。
爱好怪谈、电影、不考验手残的各类游戏。
目前专注开发剧情向悬疑惊悚题材游戏。

请问对您来说，应如何定义“独立游戏”，独立游戏的魅力又是什么呢？

我个人认为独立游戏是那种小团队低成本开发的游戏。

小团队低成本意味着游戏开发的外界影响因素会小很多，开发者能毫无保留地融入个人风格、独特的玩法、出色的美术、深邃的剧情等等。

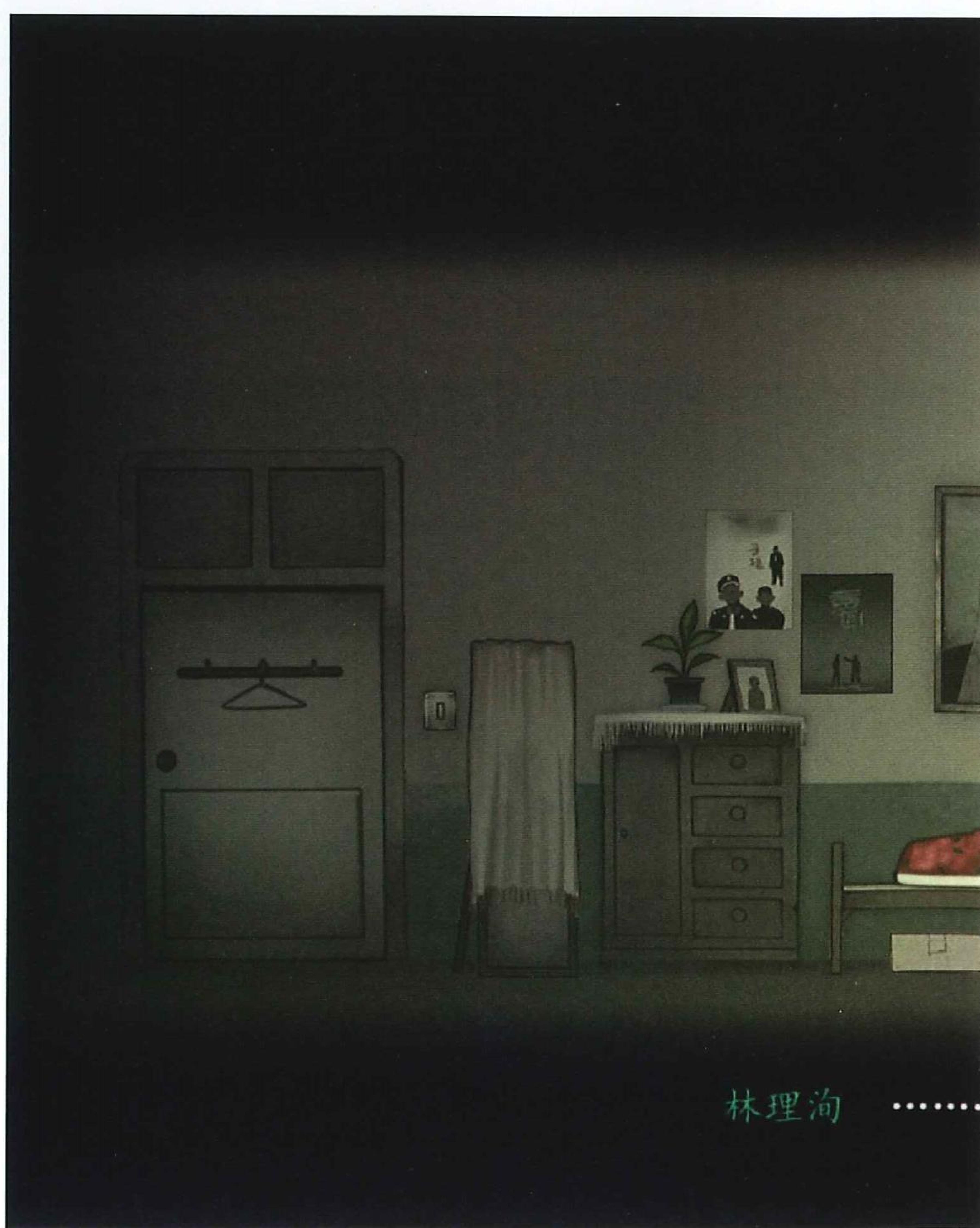
有时玩独立游戏，更像是跟开发者对话，这是商业化流水线游戏少有的魅力。

在游戏开发过程中，您是如何寻找灵感和取材的呢？

最大的灵感还是来自影视剧。

好的影视剧是艺术品，是视觉、光影、分镜、剧本的集大成者，现在也有越来越多追求电影化表达的游戏，我觉得这是一个很好的趋势。

我主要开发悬疑惊悚游戏，除了看相关题材的影视剧，也会收集相关的图片、电台节目、小说等等。很多时候也不局限于悬疑惊悚，广泛涉猎其他领域对游戏开发没有坏处。



本内容由品技书友群自购自扫

国产独立游戏相较于海外作品，优势在哪？未来发展的突破口又在哪？

这个看市场吧，在国内市场，国产独立游戏的优势在于主播和社交媒体宣发渠道，并且这几年国内玩家对国产游戏有明显改观，这对国产独立游戏来说是件好事。

我个人觉得未来的突破口之一是本土化题材吧。本土市场始终是国产独立游戏最大的市场，本土题材也是个大宝库，这些年爆红的几款游戏，比如《鬼谷八荒》、《太吾绘卷》、《黑神话：悟空》，都是本土题材。而今年玩到的一部印象很深刻的《坏小孩》，也是本土题材。这款游戏描述了上世纪八九十年代少年的成长。《坏小孩》也因为接地气、主播自发推荐等原因出圈，销量可观。

前阵子有个国产独立游戏《大多数》，也是因为设定非常接地气，单靠 PV 就走红。

为什么说是未来的突破口，因为我感觉目前游戏领域在本土题材的挖掘上还不够，大部分本土题材还是仙侠主题，像《坏小孩》、《烟火》等本土现实题材并不多，我个人还是希望能有越来越多开发者聚焦本土题材，讲咱中国老百姓自己的故事吧。

游戏开发过程中有什么印象深刻的经历可以分享呢？

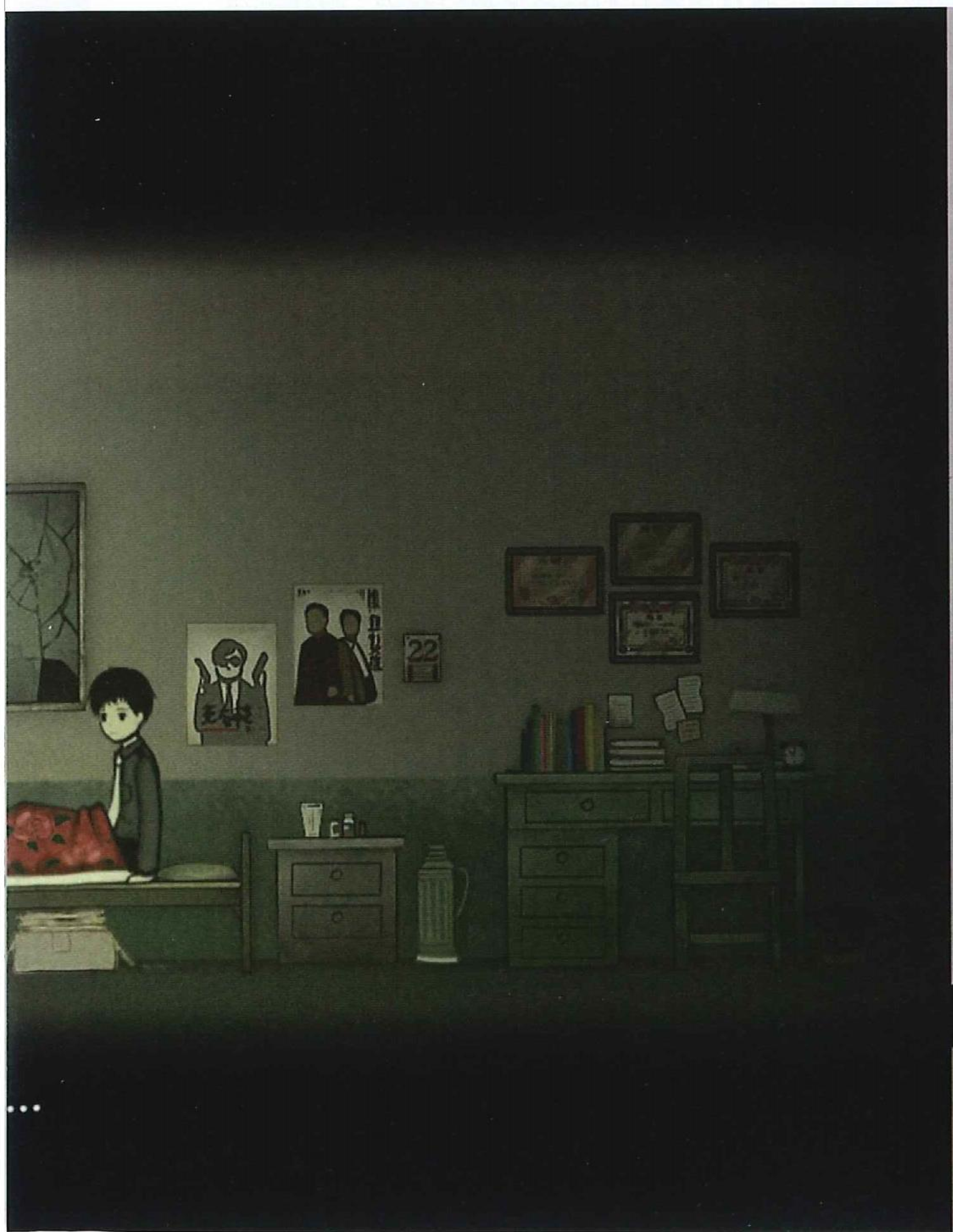
前面提到我在搜集素材时不会局限于正在制作的题材，也会涉猎其他领域。

比如我现在正在开发《三伏》，这是一款以上世纪 90 年代中国为主要时代背景的悬疑惊悚游戏。我在搜集资料时，会集中搜索一些当年的奇闻怪谈等，偶尔也会看一些当年的社会纪录片，了解那个年代的风土人情。

对那个年代了解得越多，越会发现自己在编剧上的认知过于局限，因此我花了更多精力去研究时代背景，并且在这个基础上不断打磨游戏剧本。

这个过程让我深刻意识到一个剧本不应该局限于角色之间的矛盾冲突，更应该让玩家能产生一种认知，就是这些角色确实活在那个时代，他们的所有矛盾冲突在时代层面是站得住脚的。

这对我来说是无比珍贵的经验。





本内容由品技书友群自购自扫



Simon

CiGA独立游戏联盟创始人

WePlay文化展主理人

理想主义者，喜好游戏、动漫、音乐、潮流文化，希望自己的生命可以在喜欢的事情上有价值，愿尽自己力量多传播正能量。

如今“独立游戏”应该如何定义？或者说，这一概念还有没有必要存在？

有啊！前面我们发的文章里有涉及《双人成行》制作人 Josef 提到独立游戏的部分，这里借用一些他的话：“我认为独立游戏在推动行业的发展，能从中看到很多玩法和创新性的东西，一些 3A 的作品也会从独立游戏中汲取玩法创意，所以独立游戏是给到行业生命力的重要内容。”

然后就是概念的问题，我觉得得先看核心本质，独立游戏之所以被叫做独立游戏，是因为这部分内容的独特性和其内在体现的创作精神，所以这种创作精神一定是被需要的，肯定有必要的存在。在我看来，独立游戏是代表对新的游戏体验、游戏玩法和通过游戏进行表达表现的不断探索的一种创作精神，具有很强的活力，是推进内容创作中不可获取的驱动力。创作独特而有趣的游戏体验也是很多具备独立游戏精神的开发者一直努力和追求的方向。我们有时说思想和文化的辉煌表现是“百家争鸣”“百花齐放”，那独立游戏在我看来就是这种感觉，所以以这种精神为核心的创作理念和表达应该要一直存在下去。

独立游戏的魅力是什么呢？

对我个人来说，是突破和超乎想象，不断超出预期，不断制造惊喜，游戏原来还可以这样进行表达！游戏玩法原来还可以这样设计！原来抽丝剥茧后是这样的真相！这个旋律停不下来啊！因为一个画面而去寻找一个游戏，因为一句对白而久久不能忘怀，有限的资源开发出的作品蕴含巨大的能量，同样可以覆盖和影响很多人，完全以内容和体验为核心创作出的给人以触动的作品，这就是独立游戏的魅力了。



本内容由品技书友群自购自扫

与独立游戏接触多年，有没有一些印象深刻的经历可以分享？

其实不好的深刻印象挺多的（笑），因为坚持做这些困难真的是好多，哈哈。说说一些和开发者群体印象深刻的事~今年之前去拜访一家开发者，他们是主要的 2 个负责人。见面时我说初次见面，他们说不是，咱们早就见过了，原来他们是 2016 年我们 Game Jam 比赛的获奖者，当时还是我自己发的奖（掩面）。因为这个事情，2 个人就决定做游戏了，一直到现在，作品也很不错。我自己是特别开心，因为这是能感受到自己在做的事情确实有支持到开发者，类似的事情还有一些。再就是我每年会拜访很多的开发者，我觉得和每一个制作人的交流都是印象深刻的，因为都是有着很高的创作热情，对产品执着，热爱游戏。这些群体、作品和事情在这样一个环境下的存在，是我还在游戏行业的最大支撑和动力吧。

在您看来，国产独立游戏相较于海外作品，优势在哪？未来发展的突破口又在哪？

在一定概念内，我们是有着成本的优势，再就是中文用户的基数大，还有对应这个群体对于优质内容的需求，而且消费群体付费习惯变好；相对的，我们的开发基础和积累还比较薄弱，持续性的游戏开发力量培育基础不足，本土环境存在复杂性，所以之后的核心重点会包括对于海外市场的开拓、产品定位和开发上的提升，持续性的高品质新生游戏开发力量的培育，中高级游戏开发人员的成长，以及开发管理方面的提升。简单来说，就是能让我们的游戏开发方面能再成长一些，之前缺的功课太多了，补课是个挺漫长的时间，也很受客观因素影响。再就是心态吧，在复杂、多变而又嘈杂的环境中，能维持一个坚持品质创作的心态，很是挑战。





本内容由品技书友群自购自扫



熊攀峰

独立之光VP

三十多年游戏经历始于雅达利时代，二十多年交互体验策划 / 创意 / 开发经验；GCA 游戏化大会副会长；indiePlay 中国独立游戏大赛评委；IMGA China 评委；UCG《游戏 · 人》独立游戏专栏撰稿人；“纸上游戏工坊”发起人；80-90 年代经典游戏文化倡导者；网名“熊拖泥”

如今“独立游戏”应该如何定义？或者说，这一概念还有没有必要存在？

从表面上看，“独立游戏”源自英文 Independent Game（简称 indie game），最早的涵义仅仅是“一个人开发出来的游戏作品”。随着时代变迁和游戏行业的飞速发展，在不同场合下用“独立游戏”一词所表达的涵义和范围也发生变化。早在上个世纪八十年代，欧美个人电脑时代初期就有爱好者尝试做出“个人作品”，也有资深从业者用全能大神般的能力在游戏公司凭借一己之力开发出具有划时代意义的“商业原创游戏”，但在游戏行业发展初期，当厂商还普遍是小作坊形式的时候，还没有出现我们现在所谈论的 indie game 的概念。在整个游戏行业厂商的开发水准经过数十年发展之后，随着游戏在光、声两个方面的迅猛升级，大家对什么是“游戏”的品质要求和规模要求不断攀升。而在上世纪九十年代初，“独立游戏”由于是个人开发的游戏，尽管数量开始攀升，但平均水准是明显不及游戏厂商产出作品的普通水准的。在那时，indie game 这个概念所涵盖的范围也往往不被行业所重视。随着互联网的崛起，Flash、Steam、XBLA 的出现，之前“个人作品”时代的 shareware 和 freeware 软件发布模式迅速升级为极为便捷直达用户群体的发布方式。 再加上当时游戏行业对游戏画质逼真程度越来越重视，从而有意无意忽略游戏本身核心玩法创新优势，这与返璞归真的个人开发者通过 indie game 来进行风格满点的表达形成了鲜明对比。随之而来的是独立游戏从大约 2005 年开始逐渐崛起并成为影响业界主流的一股无法被忽视的力量。

有趣的是，无论业界最初如何定义“独立游戏”，总有一些游戏出现并打破原有的定义范围，同时产生新的定义和属性。从原教旨主义般的“一个人开发的游戏”，变为“没有接受外部资金、纯粹自己承担成本开发的作品”，再到“没有任何外在因素干扰（比如投资或者发行商）而产出的作品”，进而变为“将电子游戏视为全新媒介进行个人表达的作品”……同时还衍生出“创意独具”“开拓游戏边界”“灵活小巧”等相关属性。时至今日，每个人心中都有自己对于“独立游戏”的认知——有人用 indie game 来表现“游戏爱好者用爱发电”；有人突出开发者的“自我表达”；有人认为其代表了行业对电子游戏的“热爱和初心”“返璞归真”；有人用它彰显作品的“特立独行”“锐意创新”；更有人将其视为“行业前沿开疆拓土的先锋”；也有人认为这不过是“精品游戏”“原创游戏”的又一个代名词罢了。“独立游戏”的林林总总，折射出来的是每个人在不同角色位置上对于“游戏是什么”“游戏靠什么吸引人”“为什么要做游戏”这些终极拷问的真实回答，同时还折射出世界主流业界和中国游戏行业发展的大相径庭之处。上述这些都是“独立游戏”存在的意义。

我个人十分认同独立游戏“是将电子游戏视为自我表达媒介所创作的作品”，就像独立音乐人为什么要作曲、独立导演为何要拍摄电影一样，对于电子游戏这个全新媒介的熟稔、热爱和个人表达的坚持促成了全球范围内方兴未艾的独立游戏热潮。



本内容由品技书友群自购自扫

与独立游戏接触多年，有没有一些印象深刻的经历可以分享？

2015 年的 ChinaJoy 期间，开发知名移动平台独立作品《纸境（Tengami）》的日本游戏制作人东江亮先生受邀出席 CGDC（中国游戏开发者大会）进行相关分享，我有幸能够结识他并邀请他和另外一位日本资深游戏人——DICE Creative 社长小关昭彦先生，到椰岛游戏进行国内外独立游戏人交流和分享。小关先生是任天堂已故社长岩田聪先生的老友，自己的公司从九十年代其就参与到任天堂游戏的外包开发中（比如《系井重里的钓鱼》）。不仅如此，社长自己还开发了一款奇葩独立游戏《全民冲厕（Poopride）》并亲自 COS 这款游戏中的主角到 ChinaJoy 场馆进行宣传。在椰岛游戏的那次交流分享中，国内很多资深 indie 都逐个展示了自己的个人作品，令东江亮先生和小关社长惊喜连连、赞不绝口，整个热烈的氛围让我十分深刻的感受到：只要是 indie 开发者，大家对于游戏所拥有的同样的热情，对用游戏进行探索表达的执著和追求，完全是超越国家、文化、语言的存在！大家通过展示自己作品相当充分的展示出自己对游戏的理念。印象中日本人都很内敛，但是那天晚上当大家聊到半夜因隔天行程不得不离开的时候，东江亮先生和小关社长在上出租车之前，竟然和每个人都一一拥抱道别，那种惺惺相惜、相见恨晚的情景至今难忘。而从 2016 到疫情之前，每一年 3 月份去旧金山参加全球游戏行业最盛大的 GDC（游戏开发者大会）时，从周一到周五整整五天，都能够在汇聚世界各地的独立游戏人派对沙龙上多次领略到类似的热烈场面，真的是——天下 indie 是一家！

在您看来，国产独立游戏相较于海外作品，优势在哪？未来发展的突破口又在哪？

相比于海外独立游戏的整体水平，国内的作品有着很明显的短板。或许因为国内行业内往往有大量游戏美术、程序开发、游戏引擎等方面的资源和积累，而游戏原创玩法的设计、系统设计等决定游戏体验乾坤的核心部分，相对来说资源和积累都十分稀少，每个 indie 在国内都是属于自己“硬生生趟出一条路”。此外，一些独立游戏制作人有了自己的制作团队或公司后，由于之前主要都是关注自己的游戏作品的制作，对于如何去运营、管理一家公司，以及怎么去跟投资方、发行方等等打交道的能力，也普遍缺少实战经验。

但国产独立游戏也有着明显的优势，既然游戏是表达和输出的媒介，那么对于国内玩家来说，饱含中国人文题材的作品有着得天独厚的先天优势，比如《中国式家长》《作业疯了》《太吾绘卷》《了不起的修仙模拟器》等作品，就是海外开发者较难涉足和出彩的领域。 而从去年开始每次推出游戏实机视频都会在全球范围内吸引广泛关注的《黑神话：悟空》，更是除了仙侠类游戏之外的一个典型案例。同时在国内已经面世的独立游戏中，也有很多不仅被国内玩家所喜爱，也被欧美玩家所推崇的作品——《星球探险家》《霓虹深渊》《风来之国》《戴森球计划》等等。开发出这些作品的团队往往都有一个显著的特点：有着深厚的原创游戏积累，拥有从核心玩法、系统设计、关卡设计等较为全面的开发能力，作品有足够多的亮点而又没有明显的短板，同时对于自己选择的题材有着多年的热情和扎实的潜心积累。所以哪怕没有中国特有的人文内容进行加成，也能够开发出全球业界都认可的硬实力作品。期待未来随着国内原创游戏能力的不断积累和发展，独立游戏作品能够在这两个方向上佳作频出。

国内独立游戏圈最盛大的聚会 -- -- 每年的 WePlay 游戏文化展上的 indiePlay 独立游戏大赛颁奖典礼上的合影



本内容由品技书友群自购自扫



拼命玩三郎

中国独立游戏联盟（CiGA）发起人

中国独立游戏纪录片《独行》制片人

玩了一辈子的游戏，建了 16 年的网站，做了 7 年的游戏；作为一个业余游戏收藏爱好者，梦想着建立一个游戏档案馆和一个游戏咖啡店；梦想马上要实现之际，更愿意说自己是一名游戏创作者。

如今“独立游戏”应该如何定义？或者说，这一概念还有没有必要存在？

这是一个各独立游戏讨论群老生常谈，让我有点想刻意回避的问题。因为讨论这个问题，往往会陷入无休止无结果无意义的辩论之中。但既然被认真地问到了，那我也必须认真地回答。于是先去维基百科一下，又发现一个有趣的事情：维基百科对独立游戏的定义的描述也改变了，过去是“开发者没有领取游戏公司或游戏发行商提供的薪资，独立负担开发过程中的所有花费”的游戏；现在则是在定义前加入了一个大前提：“独立游戏目前没有明确的定义”。这个有趣之处在于，独立游戏的定义一直在“被”改变。

于我而言，作为一个玩家，独立游戏的定义并没有改变过，依然是那个最初的定义；但作为一个游戏开发者，身处游戏江湖，我又不得不接受独立游戏定义“被”改变的这个结果。因为独立游戏的定义改变了，的确会让我得到各种各样的“好处”：不同的单位会根据他们的需要去解读独立游戏，比如说，有时候创新游戏就是独立游戏，有时候休闲游戏就是独立游戏，有时候小游戏就是独立游戏，有时候非氪金游戏就是独立游戏……每次有新的解读，不仅让我获得了新的机会，也让很多开发者获得了新的机会，产生了很多优秀的游戏，所以我也乐见其成。

但有一个事情我很明确，一个游戏独立与否，应该由玩家去判定，而不是由开发者自我判定。如果一个游戏自称是独立游戏，那么他在享受这个概念带来的红利的时候，也应该承受这个概念带来的风险。“独立游戏”不仅是玩家对游戏的一个分类、一个规模的印象，一个相反于商业游戏的取向，更是游戏开发者的一个精神信仰、一个行为信条。为此，这个概念的存在是非常必要的，而且是永恒的。

在您看来，独立游戏的魅力是什么呢？

作为一个玩家，玩到一个有趣的独立游戏，就好像看到一集有趣的《动物世界》，会让我认识到世界的多样性：“原来美术还可以这样画”“原来规则还可以这样定”“原来故事还可以这样讲”……经常会有这样的独立游戏打破我对游戏的固有印象，突破我对游戏的理解边界。有时候，这些独立游戏会让我觉得不是在玩游戏，而是在跟开发者精神交流，我是在探究一个和自己思维完全不一样的人的精神世界。这种感觉，不是说商业游戏就不会有，但更多的还是会在独立游戏上获得这种体验。而作为一个开发者，一个有趣的独立游戏，会让我看到更多的自我表达的可能性，比看一个励志故事、看一部励志电影更励志。以上，于我，就是独立游戏的魅力。

本内容由品技书友群自购自扫

您曾经制作了独立游戏纪录片《独行》，有没有一些印象深刻的经历可以分享？

看到这个问题，脑海里闪过了四个片段：

1、2016 年 7 月，indiePlay 中国独立游戏大赛的颁奖礼，播放了《独行》的一个特别篇，讲述一群有爱的独立游戏开发者为一位心脏病晚期的 13 岁女孩千千，做了一款体验《これから》的 VR 游戏的故事。视频播完，我在后台哭成泪人。这个故事虽然没有收录到正片中，却一直鼓舞着我将《独行》做完、也鼓舞着我后来即使经历了各种困难，依然坚持留在游戏行业。

2、2018 年 3 月，带着《独行》到美国旧金山的 GDC（全球游戏开发者大会）上放映。我和导演阿庭对《独行》有过各种畅想，也不曾想到会有这样可能。如果人生真的有高光时刻，那应该就是我的高光时刻吧。第二年，又再次受邀带着《独行》到美国的两所高校放映，同样是意想不到而且收获巨大的经历。

3、2018 年 4 月，《独行》在中央美术学院点映，片中三位开发者穆飞、高鸣、妙一都到了现场，高鸣和妙一的家人也到场了，他们很动情，我也很动情。但到目前为止，我的父母都没有看过《独行》。停下来想了一想，我想此刻的我应该是伤感的。

4、《独行》的结尾，虽然有希望，但总体基调还是压抑的。但欣慰的是，这些年这几位开发者都一直在坚持做游戏，而且好像都还过得不错，特别是陈静，片尾说愿望是想找个女朋友，去年参加他的婚礼，好生感慨。倒是身边的不少团队都解散了，这个颇为无奈。

国产独立游戏相较于海外作品，优势在哪？未来发展的突破口又在哪？

这个问题我没有太深入的思考过，说一些直觉的感受吧：

首先想到的是人口基数，国内玩家数量还是有保证的，这也算是一个人口红利吧。

然后想到的是文化壁垒。中西文化还是有很大的区别，我相信国人还是希望看到更多的国人作品。如果是做中华传统文化更好，但也不是说非要做中国传统文化不可，任何题材只要是国人作品，都难以褪去骨子里的文化基因，只要做到位，我相信国内玩家是愿意买单的。

接着想到的是文化输出，中国人有中国人的思维方式，中国历史有中国历史的底蕴，我应该要有文化自信啊！看，《黑神话：悟空》多好！春秋战国不比《权利的游戏》更精彩吗？

但是，这些并不是说游戏开发者努力就能突破的，箇中原因，懂的都懂，就此打住。反正我是会用我的方法继续努力的，毕竟，我也是做过出《独行》的人啊！

在 2018 年的 GDC 上，拼命玩三郎于《独行》播放前上台进行影片介绍。



本内容由品技书友群自购自扫



稀饭

UCG Media 主编助理

《游戏机实用技术》杂志 资深编辑

前《游戏·人》主编（已传火）

游龄 30+ 老玩家，主攻剧情类 & 沉浸模拟风格作品。

终极杂食，移动端、主机、PC、桌游及各种亚文化爱好生冷不忌。

如今“独立游戏”应该如何定义？或者说，这一概念还有没有必要存在？

如果纯粹以玩家角度来说，我个人感觉还是有必要的。虽然严格意义上的“独立游戏”在我看来并不好定义，但宏观层面上的“独立游戏”概念如今在游戏领域里的确是存在的。这可以很好地对带有这一类要素的作品进行区分，毕竟这个分类也算是一种对于游戏的保护，能够在最初接触时就让玩家有一个对应的期待度和评价标准，避免这类游戏被过多地用于和开发规模以及投入成本都完全不是一个维度的传统商业游戏进行比较。

但反过来说，如果是在商业领域，我感觉独立游戏已经不适合被作为一个常态用语去提及了。因为有一个问题在于目前除了“百搭万能”的元宇宙，其实独立游戏也成为了一个资本追逐的风口，如此一来也引来了不少冲着这个风口的投机者。

笔者就曾经在不同的展会上看到过各种各样的所谓“独立游戏”。要么就是 PPT 层面上就是开始高强度“临摹”特定作品，还摆出一副“我是在辛苦开发独立游戏”的样子；要么就是成品的确看着还像是原创的，结果一问好家伙团队规模数十人，转头一打听背后是国内某某互联网公司注资。虽然我觉得独立游戏的确不太适合定义得太狭隘，但也不能啥都往这概念上凑吧？所以如果商业场合上大家还听到有人煞有介事跟你说什么要做“独立游戏”，虽然不一定是假的，但还是听听就好。

独立游戏的魅力是什么？

肯定是试验性。最近因为工作需要，从游戏类型区分的角度再回顾了一下电子游戏的历史，可以看到其实我们如今不停去吐槽的 3A 游戏创意匮乏其实并不是一个近期才存在的问题，而是一个随着电子游戏发展而逐步加深的倾向，只是市场的发展和经济环境变化带来的压力（近年还有疫情）让厂商的保守趋势变得更加突出明显而已。

相对而言，独立游戏虽然目前我觉得整体的市场也有一点点类型固化的倾向——可能是圈子变大的必然结果——但总体来说，每年还是会有一些作品试图在经典或是古典的玩法框架上创造出不一样的玩法规则，又或是干脆生造出一种虽然比较粗糙，但能够令人耳目一新的玩法。这些作品可能并不一定会取得巨大的成功，毕竟不是每个游戏都是《戴森球计划》《鬼谷八荒》这样的爆款，但还是有相当一部分获得了颇为不错的关注度，而且这个过程里说不定还能带来一些新的复兴和突破，例如 CRPG 的回暖和银河城的大行其道。

总体来说，我个人觉得独立游戏最吸引我的地方还是在于时不时让我觉得“游戏还可以这样做？”，这是一种只玩传统商业游戏很难去获得的新奇体验，所以玩独立游戏也是我个人保持自己作为玩家认知广度和思维灵活度的一种必要的充电行为。

本内容由品技书友群自购自扫

接触独立游戏这么多年，有没有一些印象深刻的经历可以分享？

算是有一个吧，是当初我和一位开发者第一次正式见面，也不是预约的，纯粹就是正好活动在编辑部所在城市举办，我就去了。

现场条件不能算特别适合试玩，但对于我这个本来就是冲着游戏去的玩家来说也足够了，当时在最深处的一个桌子上试玩一款后来在国内外都颇受好评的国产作品（当时游戏离上市还远），感觉非常不错，还和制作人天南地北聊了一下，整体氛围还是挺好的，没想到我无心一句却让她有点破防。

当时她说是觉得自己游戏展示位置还是有点太深入，我当时情商比较欠费（现在其实也没怎么充值），就直说其实这个位置还是挺适合的，其实原意是觉得那个游戏毕竟是文字内容为主，有一个更靠里面的位置适合试玩的观众慢慢品味，不会被太多外部动静干扰。结果对方应该是误会了，自暴自弃地回了一句“是啊，这种游戏也只配这个位置了。”我一时也不知道怎么解释，很是尴尬。

这从一个侧面展现出了独立游戏开发者需要面对的外部压力和他们自身的不安，一个可能只有几个人——甚至只有一个人的团队，放弃好几年的工作收入，一心扑在一款前途未卜的非商业游戏开发上，最后也未必就能够靠这款作品获得值得一提的收益，这种巨大的不确定性，其实才是障碍独立游戏发展和让其在近年变得有点同质化倾向的原因所在。

所以尽管我不觉得自己能够影响整个圈子，但在能够帮助独立游戏开发者的时候，我觉得咱们是责无旁贷，需要去尽量拉一把的。

国产独立游戏相较于海外作品，优势在哪？未来发展的突破口又在哪？

总体来说我觉得国内独立游戏开发领域还是太多情怀，太少变革。这可能和社会福利水平也有关系，毕竟和很多欧美地区开发者只是选择降低生活水平不一样，在国内如果真的一心扑在游戏上又没有足够的经济实力支持，那就真的有破产流落街头的风险，所以很多开发者投身其中的契机往往不是因为他觉得独立游戏这个形式能够做出更别具一格的作品，而是选择用这种方式来圆自己的一个梦，带着点儿殉道者的壮烈。

而按照这种思路做出来的独立游戏虽然肯定也有不少佳作，但我往往只能在上面看到很多个人化的时代记忆，一种对童年游戏美好回忆的浮现和临摹，而不是一个超脱现代游戏制作思维框架的“独立”思维作品。

当然，话说回来，作为当年游戏文化野蛮生长和扩散的市场之一，中国开发者的优势我一直觉得都是接触作品和文化的广度，无论是欧美还是日式甚至是一些更亚文化的内容，都可以被我们接触到，甚至会成为我们许多开发者成长当中的养分，这种文化上的见识和累积，我觉得最终还是会成为一些更为国际化的作品出现时的先决条件。

虽然钛核他们不太愿意把《暗影火炬城》算进独立游戏里，因为他们团队规模也还是挺大的，但起码从气质和定位上来说，这就是一个我心目中比较理想的中国独立游戏该有的样子。

2019 年担任 indieplay 大奖评委时正在试玩参赛作品的稀饭（左一）



本内容由品技书友群自购自扫



从卧室迈向世界

走过半个世纪的独立游戏，何以变成今天的模样？

文：箱子　编：J　美编：咕噜

“独立游戏”是个混淆不清的概念，虽然在平日的交流中，我们可以用“某款游戏看上去像是独立游戏”互相会意，但具体到定义时又很难用三言两语讲清楚。在独立游戏一词进入大众视野以来，这一直是个让人头疼的问题。那些理性的用户，可能会聚焦于独立游戏的投入规模或是制作团队的纯粹性；而那些感性的玩家，则更关心独立游戏自身所散发的浪漫主义色彩，毕竟它们不仅包含剑走偏锋的创意，而且一定程度上还粘附着作者的反叛精神。

许多人认为独立游戏是自 2008 年起风靡的概念——因为《时空幻境》的出现改变了整个行业的看法。但其实在 40 多年前电子游戏的黎明期，在那个人们用软盘和磁带艰难分享思想的时代，独立游戏的内核便已经存在。它的皮囊在历史进程中经过多次变化，最终成为了今天的样子。通过梳理其中的因果以及背后的文化脉络，我们也许能够拨开那层混淆不清的迷雾。

本内容由品技书友群自购自扫

一百个人心中，一百种独立游戏

如果仅从“独立（Indie）”一词来看，它很可能是起源于「独立电影」的一种说法。因此，我们的话题恐怕得穿越回 19 世纪末 20 世纪初的交际，从发明家托马斯 · 爱迪生身上讲起。

彼时的爱迪生在运营公司方面是一把好手，持有大多数和电影摄像机有关的专利，这使得爱迪生制造公司（Edison Manufacturing Company）有机会利用这项优势，向竞争对手、分销商和放映商施压。若是不独家使用他们的机器跟胶片，就会因为侵犯专利而遭到诉讼。

艾森奈（Essanay）、百代电影（Pathé）、维塔摄像（Vitagraph）等影视公司被官司折磨得精疲力竭，最后只能认怂寻求许可和庇护，间接促成了 1908 年底以爱迪生为首的电影专利公司（MPPC：Motion Picture Patents Company）成立。

不难发现，MPPC 本质上就是个垄断组织，囊括美国主要的电影公司、分销商和胶片供应商（柯达），他们显然有自己的小心思，即通过这一组织向整个电影行业推行霸王条款——例如所有制片公司都得缴纳每英尺胶卷 10 美分的许可费；若不是 MPPC 的会员，每周还得支付电影器材的租赁费。当时，不愿意同流合污的中小型电影公司和个体便被描述为“独立的（Independent）”。这一批主张独立电影的从业者挑起反抗大旗，很大程度上刺激了整个行业的创新，使得内容变得更为多样化。

如果套用电影业的情况，那么当人们在千禧年后开始给游戏扣上“独立”的帽子时，或许包含这几层含义：首先，财务独立，开发者没有用到大型发行商的资金；借此，制作组才有可能保持思想独立，游戏的制作方向不会被第三方监管或改变；最后，主体规模还不能特别大，往往得是个人、中小型团队或者独立公司。

但实际情况是，如今不遵守以上三个特征的“独立游戏”可以说遍布整个行业，已经不能用例外来形容了。

Supergiant Games 制作的《堡垒》是由商业巨头华纳兄弟发行，那它算不算独立游戏？《风之旅人》和《无人深空》或多或少得到了索尼的资金支持，那它们算不算独立游戏？

乔纳森 · 布洛（Jonathan Blow）创作的《见证者》算不算独立游戏？但《见证者》的开发费用达到了 600 万美元，体量说大不大、说小也不小。而在 1999 年《虚幻竞技场》诞生时，开发商 Epic Games 还只是一个 13 人的小团队，它又能不能算是独立游戏？

总之，你很难用一套规则把它们统一起来。

其实莫说玩家了，游戏开发者对于这些问题所给出的答案，同样是混乱的。在 Eurogamer 的采访中，Supergiant 的创意总监格雷格 · 卡萨文（Greg Kasavin）便提到“不喜欢任何标签”，他并不担心自己的团队是否被称为“独立”，别人爱怎么看就怎么看。《风之旅人》的开发商 Thatgamecompany 则认为“目标比财务状况更重要”，虽然他们获得了索尼的资助，但能够全权决定游戏的走向，所以仍可以被归类为独立开发者。

有意思的是，2012 年时 Epic Games 的联合创始人马克 · 瑞恩（Mark Rein）还觉得自家团队算是“大型独立开发者”。他们的立场与 Thatgamecompany 截然相反，其理由恰恰是自己“财政独立自主”。但还没过两个月，腾讯便以 3.3 亿美元收购了该公司总股份的 40%，自那之后 Epic Games 就彻底摘掉了“独立”的帽子。

因此，丹麦皇家美术学院的教授杰斯珀·尤尔（Jesper Juul）在编纂《手制像素》（Handmade Pixels）一书时只能无奈地写道：在经济上独立于大型发行商的作品、在美学上独立于 3A 和主流艺术的作品、在文化理念上独立于主流游戏的作品，都能算是独立游戏，但最终“独立”这一定义仍然是十分主观的，没有单一的规则能将其区分出来。

读者们可能已经察觉到，独立游戏这一起源自西方的产物，随着 Steam、XBLA 和 PSN 的快速发展，如今成了一项全球化的大业务，同时化作一种刻板印象刻入我们的脑海。而扎根于东亚、年代同样久远且性质相似的“同人游戏”变成了一种狭义代指，最终在维基百科的名词解释中沦为前者的子集，使得相关的定义更为复杂。

令人困惑的是，为什么独立游戏的定义混淆不清？为什么同人游戏没有在整个行业中获得更有话语权的地位？这背后可能与独立游戏的文化脉络息息相关，也牵扯到日美游戏行业权重的转换。回顾相关的历史，这是本文想要尝试解答的一些问题。

本内容由品技书友群自购自扫

诞生于卧室的第一批独立开发者

要想理清这些问题的答案，首先要回到独立游戏的发展历程上。

将时间拨回到 1962 年，《太空大战》在麻省理工学院的实验室里诞生。因为当时的商业环境还未成形，很多研究游戏历史的学者认为，在那个阶段是“没什么可独立的”。

直到 40 多年前，随着全球第一台商业家用电子游戏机 Magnavox Odyssey 呱呱坠地，财力雄厚的开发商和出版商慢慢涌现，这才衍生了一批非企业化运作的独立开发者。

他们既没有预算也没有销售渠道，那个阶段的独立游戏可能确实严格匹配着财务、思想和团队独立的三大特征。但事实上，他们后续的发展并未脱离主流市场的影响，其中一批人也饱含着商业化的期待，最终使得边界逐渐变得不那么明晰。

乔伊斯·维斯贝克（Joyce Weisbecker）认为自己是第一位独立开发者，这不是毫无根据的。20 世纪 60 年代末，她父亲便开始在家中一边制造个人电脑，一边怂恿自己任职的电子公司 RCA 进行销售，乔伊斯可谓是耳濡目染。

这个 RCA 的来头还不小，其前身是美国无线电公司，和通用电气、AT&T 和 Westinghouse 颇有渊源，手握一批先进的专利技术，思想非常前卫，在美国电子和通信领域占据了半个世纪的主导地位。在这前提下，他们接受建议，而 RCA 最终在 1977~1978 年间出品了 COSMAC VIP 和 Studio II 两款面向游戏领域的微型主机。

彼时还在莱德大学读书的乔伊斯本身就有电气工程和计算机技术的底子，于是顺理成章地帮老爸制作硬件原型编程。其中，乔伊斯花一周时间给 Studio II 开发的智力竞赛游戏《TV 校舍 I》（TV Schoolhouse I）还给她赚到了 250 美元的报酬 —— 因为她不属于 RCA 公司，严格意义上是作为个人承包商存在，所以称其为“独立开发者”并不为过。

但作为第二款使用 ROM 卡带的游戏机，Studio II 相比同期的 Fairchild Channel F 和 Atari 2600 都缺乏竞争力，不仅不能放映彩色画面，声效还只能靠主机上的喇叭实现。所以亮相不到两年，RCA 便在 1978 年的圣诞期间以极低的价格清仓大甩卖，生产线同时关停，致使 120 名北卡罗莱纳州工厂的员工被解聘。这或许导致乔伊斯觉得游戏业的盘子不大，之后专注于学业，成了一名处理雷达信号的工程师。

在那个年代，像乔伊斯这样近水楼台先得月，直接接触到游戏机底层编译的业余人员还是太少了。主机游戏的开发还是一个相当封闭的圈子，它由硬件生产商直接主导，因此很难形成独立游戏的生态。

70 年代末到 80 年代初，当一批卖保险、卖麦片的企业都开始成立主机游戏部门蹚浑水时，整个西方游戏产业在雅达利崩溃的影响下重新洗牌，任天堂和世嘉成为新的中心，而 1977 年发布的第一台便携式电脑 IBM 5100 则悄无声息地成了卧室里极客们独立开发游戏的温床。

与主机截然不同，个人开发者可以轻松使用电脑预装的 BASIC 语言创作内容，待游戏完成后和零售店老板谈好价格分销，或者是自行邮寄销售，他们往往被视为第一批独立开发者。电气工程师大卫·阿尔（David H. Ahl）再版的《BASIC Computer Games》一书中便包含了 100 多款以 BASIC 语言为基础的游戏源码，这本书的销量最终超过了 100 万册。

那时，很多日后声名大噪的从业者还名不见经传——1979 年，Origin Systems 创办者、“《创世纪》系列”的制作人理查德·加里奥特（Richard Garriott）还在一家商店里打工。他在店里第一次接触到苹果电脑，受启发开始业余制作一款名叫《阿卡拉贝 末日世界》（Akalabeth: World of Doom）的游戏，理查德通过添加透视视图的方式，营造出第一人称观感，结果零售店老板一看觉得挺有意思，便怂恿他就地卖出去。

初版《阿卡拉贝 末日世界》的封面和说明书皆为理查德母亲的手绘，为了批量印刷还多花了 200 美元。尽管这款游戏最初只卖出 12 份，但其中一份流入了加利福尼亚太平洋电脑公司手里，对方回头来商讨分销协议，最终该作的销量达到 3 万多份。它是公认最早发行的角色扮演游戏之一，作者也因此拿到了 15 万美元的利润分成。

类似的案例还有很多，比如家庭主妇罗贝妲·威廉斯（Roberta Williams）拉着丈夫制作了《谜之屋》（Mystery House）。作为第一款图像冒险游戏，《谜之屋》的特殊之处在于其图形画面，与常见的纯文字冒险相差甚远，因此受到了推崇。借着销售营利，两夫妻运营的 On-Line Systems 软件公司开始转型为游戏公司，它正是雪乐山（Sierra）的前身。

“卧室程序员”甚至对英国的游戏产业也有开创意义，彼时 TRS-80、ZX Spectrum 等电脑在英国大受欢迎。凯文·汤姆斯（Kevin Toms）作为爱好者之一，就在大厂打工的间隙开发自己的游戏，他将棋盘和足球管理的思路

本内容由品技书友群自购自扫

结合起来，花了一年多时间制作《足球经理》。凯文还在盒装磁带的封面印上了自己留着络腮胡子的肖像，然后将宣传材料放到杂志上打广告。要是哪位客官看中了，可以顺着地址寄一张支票，他们便能很快收到实体游戏。

这位独立游戏产业的先驱后来回忆道：“我发行《足球经理》是在 1982 年 1 月，那时所有的游戏开发者都可以被称为独立开发者。没有出版商，所以唯一的办法就是自己做。

“事实上，一开始甚至没有任何零售店会贩卖你的游戏。所以要想接触到目标用户，唯一的办法就是在杂志上登广告，然后邮购，当时所有人都是这么干的……这是一个草根产业，大家通过一封封牛皮纸包装的信件，远离已经堕落的主机市场。”

但必须要提及的一点是，并不是所有的个体开发者都像凯文说的那样，远离了“堕落的市场”。同样是在 1982 年，由布莱恩·德柯文（Bernie DeKoven）和虚拟现实先驱杰伦·拉尼尔（Jaron Lanier）编写的《外星花园》（Alien Garden）打着“首款艺术游戏”的名号，经由发行商 Epyx 之手登陆了雅达利平台。以现在的眼光来看，该作确实充满了独立游戏的调性。

《外星花园》中有 24 种不同的水晶花，玩家需要控制一个动物胚胎去和它们交互，尝试生存和成长，其中一些植物是可食用的，一些则是致命的。游戏还加入了一定的 Roguelike 要素，使得每次重开游戏时植物的特性都会发生变化。

其实在个人电脑的这片净土上，有人同样通过发行商打开了商业化通路。

马修·史密斯（Matthew Smith）和 Bug-Byte 自由签约，白嫖了对方一台 ZX Spectrum 电脑用于开发。他花 8 周时间制作的《疯狂矿工》（Manic Miner）先后与三家发行商签订协议，陆续登陆了十几个不同的平台，分销商可能早已嗅到了卧室程序员的潜力。

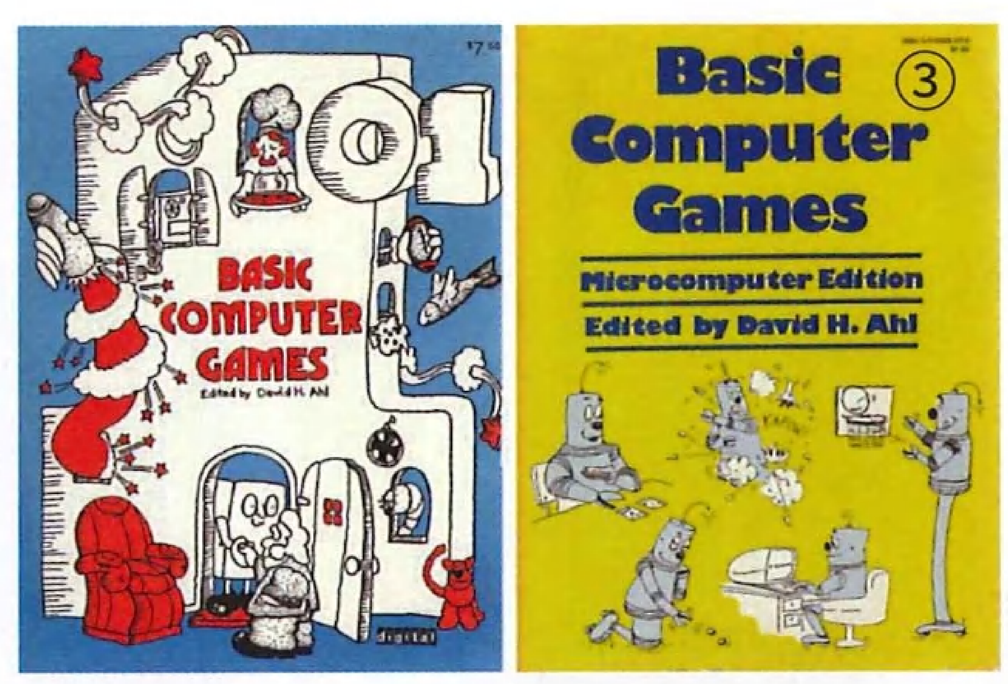
正如开篇所说，独立游戏的早期发展并未脱离主流市场的影响，尽管独立开发者尽量保持着非企业化运作，但这并不妨碍着他们迈向商业化的步伐。因此，他们不可避免地和一些大型发行商扯上关系，进而打破原教旨主义的“独立原则”。

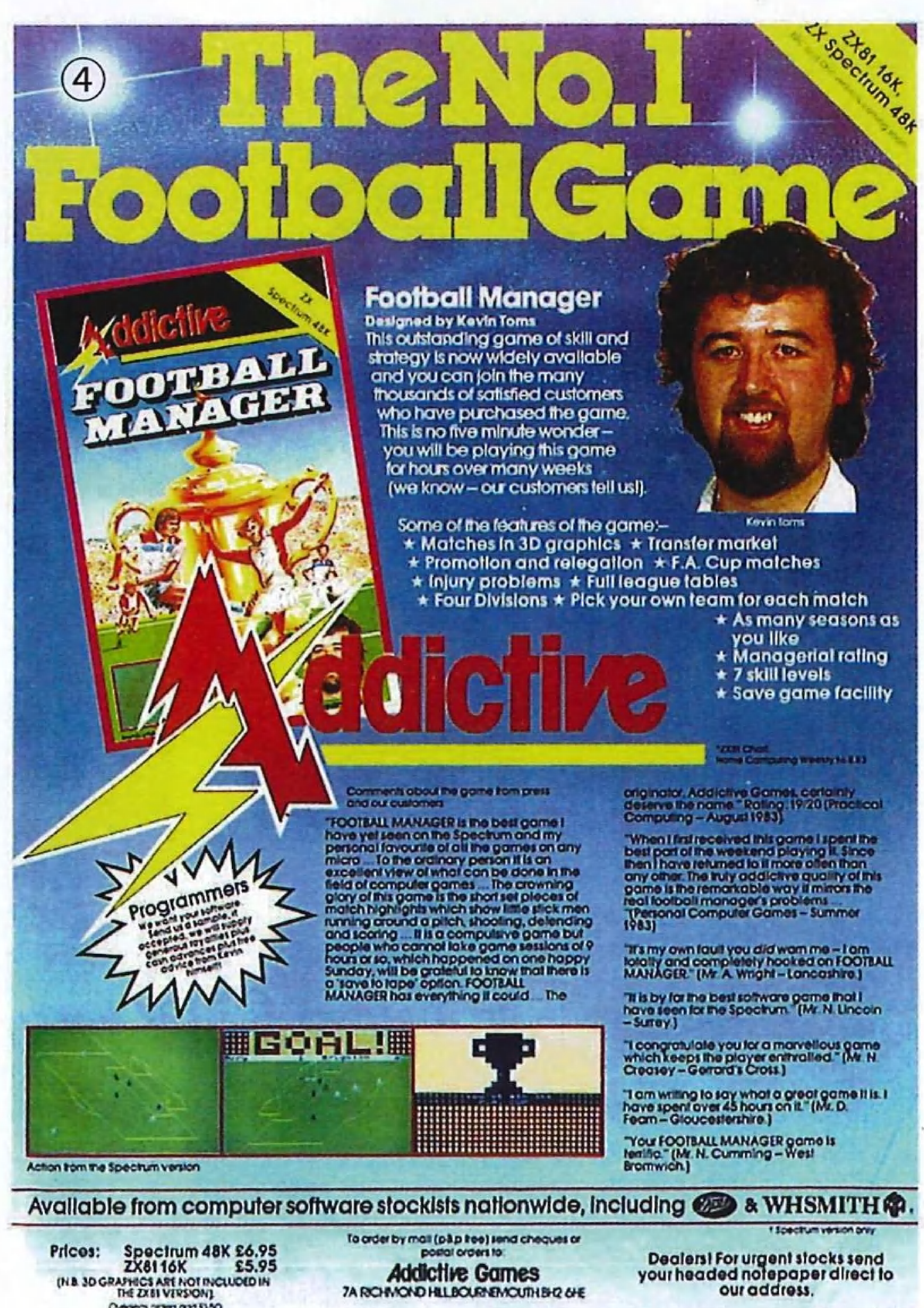
也许我们还可以换个视角，正如《Handmade Pixels》一书中所提到的，这些由开发者自行承担成本，充满了实验性质的游戏反而引领了主流游戏的走向。布莱恩·德柯文后来也认可这种说法，他指出《外星花园》的创作目的，是希望能像 1984 年推出的《机械降神》（Deus Ex Machina）那样，将主流游戏引导至全新的方向。





①乔伊斯·维斯贝克和她所开发的 Studio II 游戏。
②RAC Studio II 的操作由两个 10 键键盘完成，内置了 5 款游戏。
③该书的原型是《101 BASIC Computer Games》，早期版本使用的是 Digital 公司小型计算机上的 BASIC，大卫编写和修改了一部分代码后再版，以适应当时的微机市场。
④杂志上凯文·汤姆斯的《足球经理》广告。





本内容由品技书友群自购自扫

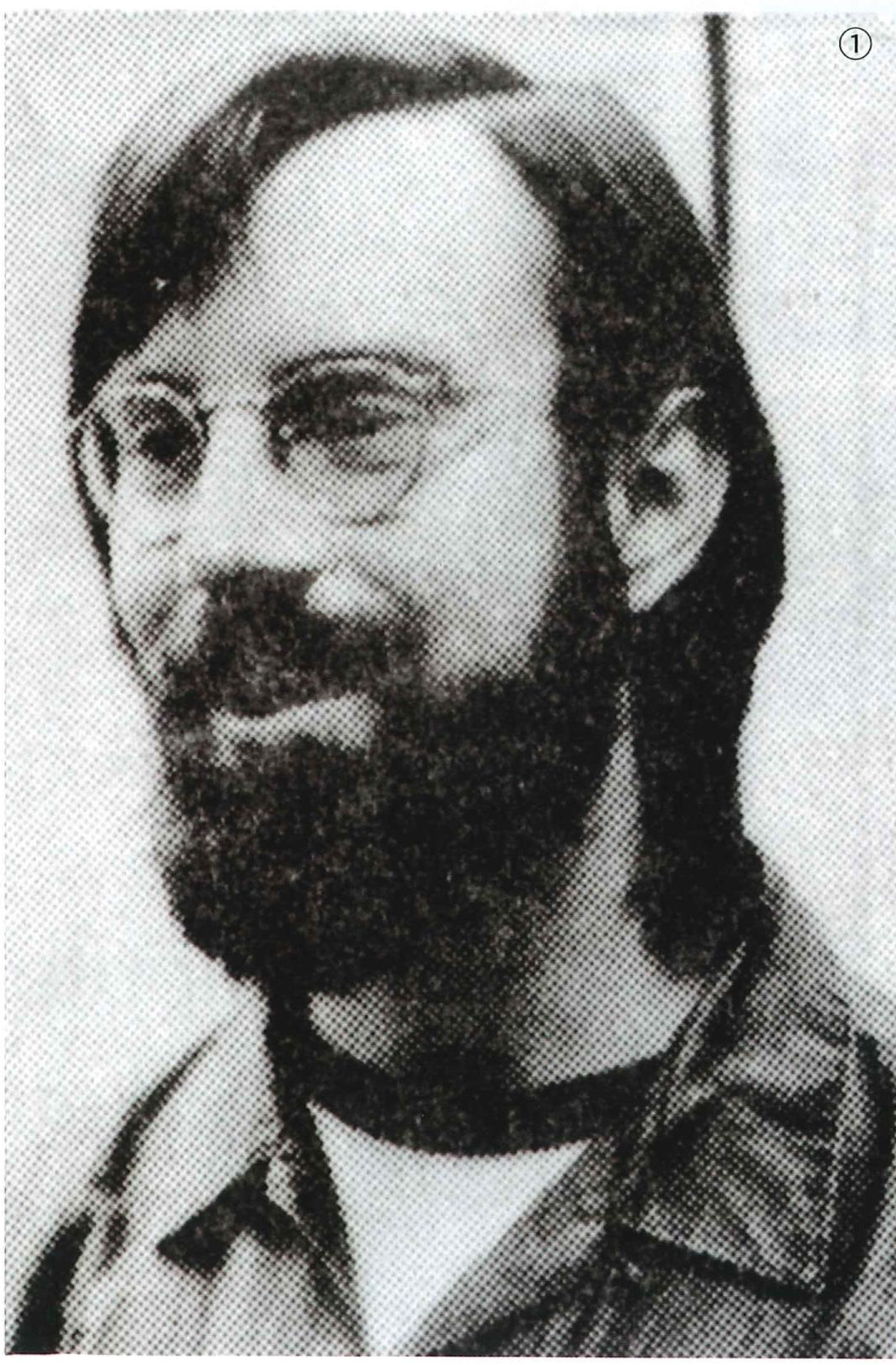
共享软件：孕育独立游戏的“民间市集”

当然，并不是所有独立开发者都有《外星花园》和《疯狂矿工》那样的商业机会。随着规模较小的团队和作品越来越多，他们的曝光度持续下降，这一状况至少持续到 90 年代末期。加上 1990 年起游戏的 3D 技术飞速发展，独立开发者们不仅无法负担成本，难以获得开发工具，到头来连开发速度和创意也低大厂一头。

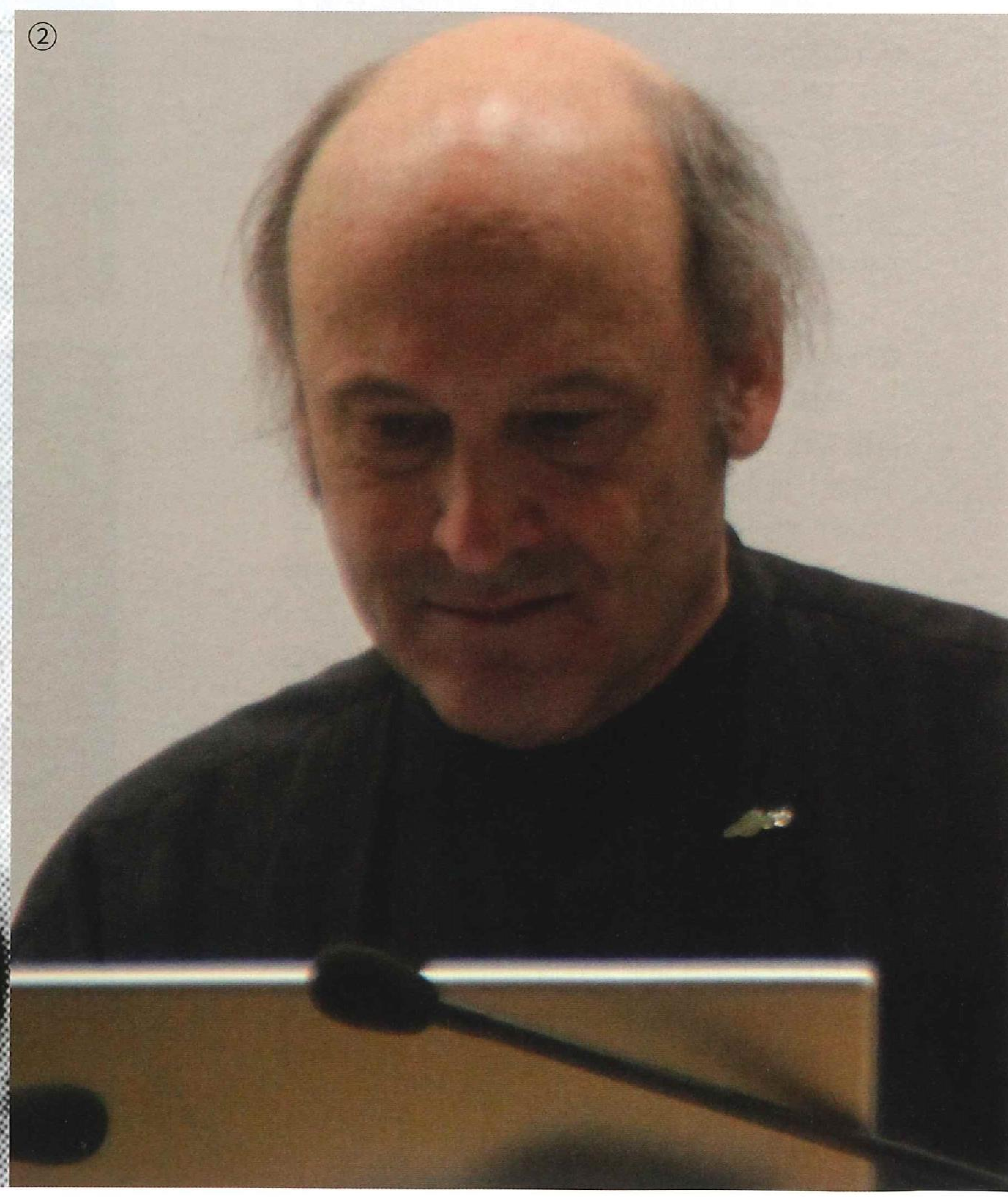
著名游戏设计师、GDC 联合创始人克里斯·克劳福德（Chris Crawford）在 1984 年便做出预言：“我得指出一个可悲的事实，我们已经度过了业余爱好者也能制作出具有商业前景游戏的时期……如果你现在还想做一款游戏，那就为了乐趣而做，别考虑赚钱的事了。”

值此危难之际，独立开发者们还是想出了赚钱的 Plan B——共享软件（Shareware）。先驱者是微软的第九名员工鲍勃·华莱士（Bob Wallace），据本人说共享软件的想法是嗑了迷幻药想出来的。Shareware 其实是借鉴了一种销售形式：开发者先将内容不完整的游戏扔到 BBS 上，或者是封装好后，拜托零售店老板和游戏杂志“免费”发放，鼓励大家通过磁盘复制游玩，增加作品的曝光度。因为只开放一部分内容，玩家要想游玩完整的游戏，就得根据软件中作者留下的付款方式给钱，制作者收到钱后会回寄一个完整的版本，或是给出注册码。千禧年初，国内有一批网络游戏也学习了这种形式，通过杂志免费附赠光盘和少量的游戏时间，吸引消费者入坑，收益主要源自他们的后期消费。

①



②



本内容由品技书友群自购自扫

这套方法还挺管用，鲍勃·华莱士通过这种销售形式成为了百万富翁。借此发家的游戏从业者也有不少——80年代末至90年代初，Apogee Software（3D Realms）以此为基础研究出一套模式，即把每款游戏分为三个章节，第一个章节作为共享软件免费提供，另外两个章节就得掏钱购买了，他们发行《毁灭公爵》《指挥官基恩》和《德军总部 3D》都是这么操作的。

Ambrosia Software 的手段则充满黑色幽默——该公司旗下有款叫《逃逸速度》（Escape Velocity）的太空模拟游戏，如果你在超出免费游玩的次数和时间后执意运行程序，便会有个叫“赫克托船长”（Cap'n Hector）的吉祥物鹦鹉周期性地跑出来摧毁玩家舰船，导致游戏无法推进，而且该单位还是无敌的，只有正式注册后才会消失。

无论你觉得高尚与否，共享软件的销售形式让很多玩家不花钱也能接触到那些没法进入零售领域的游戏，也让人们认识了那些颇有才华的独立开发者，同时还推广了个人电脑“可以作为一种游戏平台”的理念，《指挥官基恩》就是个比较好的例子。

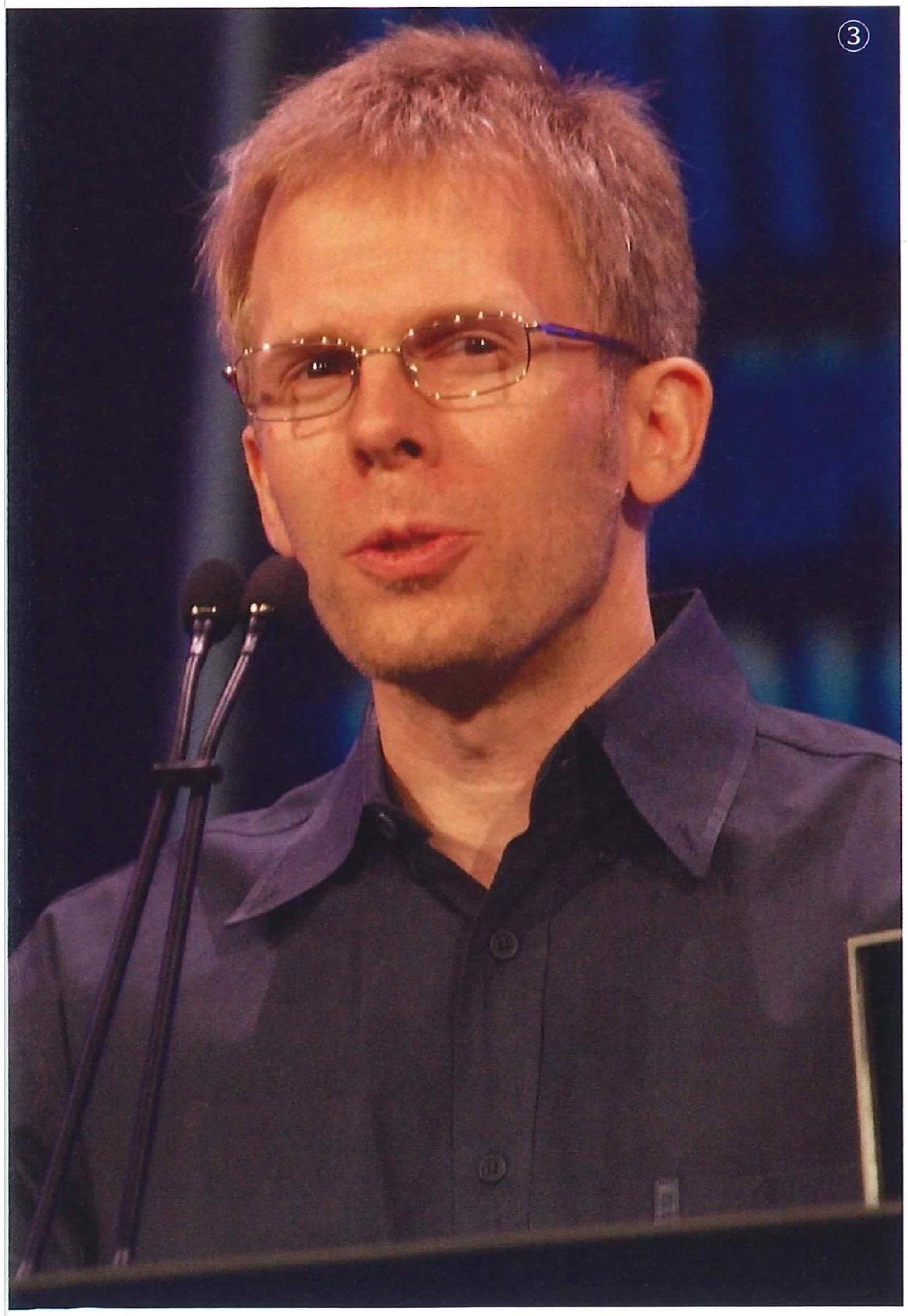
众所周知，PC 最早在游戏的图形表现上是完全不如主机的。因为80年代末的PC缺乏面向游戏的图形加速硬件，程序员只能利用软件手法来实现蹩脚的画面效果，所以角色扮演以及策略模拟等节奏较慢、且对画面变化要求不高的游戏主导了PC游戏市场一段时间。

当时横版卷轴游戏的场景多由16*16的像素图块组成，屏幕背景往往需要几百个图块，其中包括一些场景组件和视觉元素。为了在《超级马力欧兄弟》中实现流畅的横向画面滚动，除了以红白机作为基础外，还得在卡带中加入图形存储元件。相较之下 PC 最大的考验，恐怕是每一帧都得重绘场景，这导致游戏的运行效率极低，直接影响了帧数。《指挥官基恩》开创性地破除“诅咒”，在 IBM 推出一种叫做“EGA”（增强图形适配器）的新显卡时，本作的程序员约翰·卡马克敏锐地发现 EGA 有更多显存，可以同时存储多个低分辨率图像，有一定的操作空间。于是参考过去滚动卫星照片等大型图像的原理，创造了“自适应贴图刷新”（Adaptive tile refresh）技术。

具体的原理太过学术按下不表，总之他以部分重绘画面的方法，解决了 PC 运行横版卷轴游戏时帧数太低的问题。约翰·卡马克先是完成了一个名为《侵犯版权的危险戴夫》（Dangerous Dave in Copyright Infringement）的原型，而后想要获得在 PC 上移植《超级马力欧兄弟 3》的授权，但被任天堂婉拒，于是才有他利用这项技术兼职开发《指挥官基恩》的后续故事。3D Realms 创始人斯科特·米勒（Scott Miller）予以该作极高的评价，他说道：“对于蓬勃发展的 PC 游戏世界来说，这就像是一颗小小的原子弹。”

这颗原子弹点燃了游戏软硬件厂商在个人电脑上钻研图形技术的热情，包括 Epic MegaGames（Epic games）和 id Software 均在此期间攒到了第一桶金。直到1993年《毁灭战士》发行时，共享软件的销售形式已经进入到商业巨头的视野中，不再是小众群体的“私藏珍酿”。这也意味着他们有机会涌入，挤压由零散个体组成的脆弱生态。

到了90年代中期，随着 CD 普及，许多共享游戏被发行商以合集的形式销售，连超市、书店都出现了类似《1000 Games in 1》的内容，独立开发者们不得不再一次寻求商业出路。


③

①鲍勃·华莱士
② GDC 联合创始人克里斯·克劳福德
③约翰·卡马克

本内容由品技书友群自购自扫

当网络改变分销渠道，Newgrounds和Steam的两种命运

当时高中还没毕业的汤姆·富尔普（Tom Fulp）是最先提出解决方案的人之一。他在 1995 年建立了 Newgrounds 网站，允许用户上传自己的游戏、电影、音频和艺术作品并从消费者手中获益，就像是一个垂直的展示平台。

Newgrounds 彼时的口号“未来的问题，就在今天！”（The Problems Of The Future, Today!）也与时局高度匹配。此外它还承载了一种比较有意思的独立游戏形式：Flash 游戏。

汤姆本人是 Flash 的忠实拥趸，因为他最初开发游戏的时候得先在 Amiga 上制作动画，然后将其转移到其它电脑拿 Pascal 编程，过程极其麻烦；而基于 Flash 可以轻松将动画和代码结合起来，所见即所得，于是这很快成了他的常用工具。值得一提的是，他在 1999 年发布的点击式冒险游戏《Pico's School》，是当时最复杂的网页游戏之一。这部反映了美国哥伦拜恩校园枪击案的作品，以诙谐而又讽刺的风格吸引了大众关注，被广泛认为是整个 Flash 游戏市场全面打开的一个标志。

不久之后，汤姆又通过自己创建的社区，结识了名为丹·帕拉丁（Dan Paladin）的艺术家。两人借助 Flash 工具开发了横版卷轴射击游戏《外星原人》（Alien Hominid），玩家需要扮演呆头呆脑的小黄人和特工作战，而本作的游玩次数很快突破了 2000 万。如果你接触过《城堡破坏者》《战斗方块剧场》《Pit People》等独立游戏，估计会觉得《外星原人》的美术风格非常熟悉。没错，因为这三款游戏背后的开发团队 The Behemoth，恰恰是由汤普和丹两人拉上其他几个朋友组建的。

The Behemoth 的故事自然不是孤例，从 Newgrounds 的发展历程中也能看得出来——最初人们还只能通过聊天室和留言板分享内容，到了 1998 年该网站才推出门户（Portal）功能，一部分 Flash 游戏的开发者会把作品以邮件的形式发给汤姆，后者负责手动更新与展示。这原本只是网站的“边角料”，但随着发邮件的人变得越来越多，为了提高工作效率，到了 2000 年的时候汤姆不得不开放“自主上传”功能。由于上传的 Flash 游戏大多数免费，而且硬件要求极低，Newgrounds 的用户访问量借此迅速飙升。到了 2005 年左右，许多人看到商机纷纷效仿，其中比较知名的垂直网站有 Kongregate 和 Armor Games，此外 Facebook 和 Zynga 等巨头也相继入局。

各家为了保证自己的网站有优质 Flash 内容，商人们还会给开发团队提供赞助费以换取“独占权”，大概 1~2 万美元就能拿下一个。如果做得精致点还可以接入成就和社交系统，打造竞争对手没有的游戏体验。许多独立开发者的确通过这种形式攒到了第一桶金，包括制作组 Team Meat。他们正是借 Flash 游戏《肉肉男孩》（Meat Boy）在 Newgrounds 上吃到的流量红利，进而获得任天堂和微软的邀请，才可能开发续作《超级肉肉哥》。

很多人认为 Newgrounds 在互联网文化和独立游戏领域起到了重要作用，它帮助游戏产业度过了一个特殊时期，一定程度上促进了数字游戏的发展，让不少开发者在社交媒体出现前崭露头角，并且积累了一批种子用户。也许正因如此，《时代》杂志才会在 2010 年“TOP 50 网站”的评选中将 Newgrounds 排到第 39 名。

但如同充满戏剧性的史诗故事一般，目标明确的 Newgrounds 没能成为独立社区的命脉，随着 2010 年前后智能手机和 F2P 内容崛起，Flash 游戏的热度飞速下降。而在其潮起潮落的平行时间上，反倒是一头扎进《半衰期》开发工作的 Valve 达成了使命，他们肯定没想到，基于该作的模组（MOD）社区将如何改变独立游戏的历史。

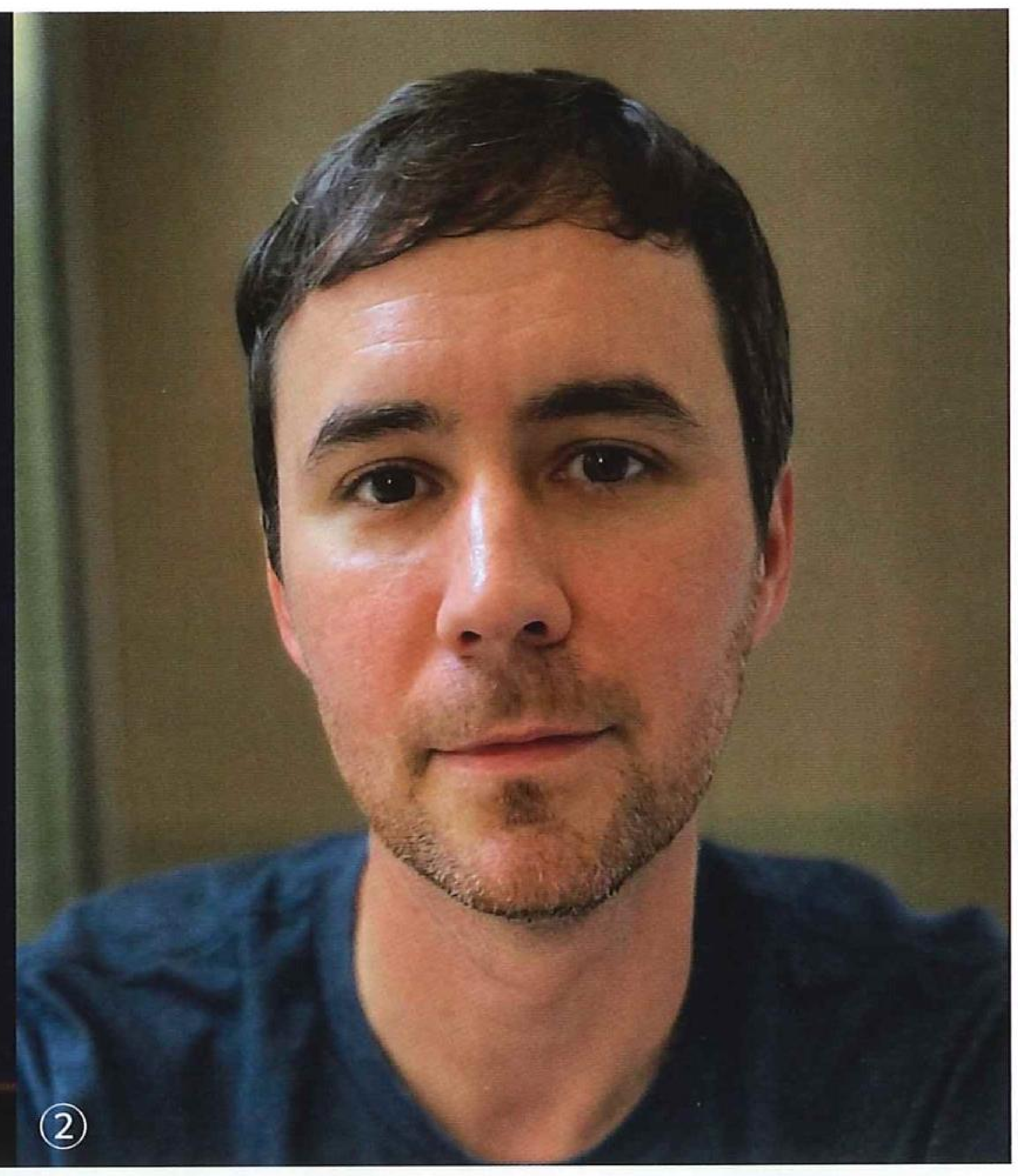
诞生于 1999 年的《反恐精英》正是利用《半衰期》模组制作的游戏。因为颇受欢迎，一年后 Valve 决定买下版权，并且招安 Sierra 工作室的两名原作者。但他们立马就遇到一个问题：每每发布更新补丁，大部分用户都会断线几天，对于多人在线游戏而言这可是致命打击。于是 Valve 打算创造一个能够自动更新游戏且具有反盗版、反作弊功能的平台。他们在参考 2002 年的用户调查时察觉到，75% 的用户已经配备了高速网络——更新补丁不过是小儿科罢了。比起层层加码的零售渠道，这个平台有望更快向玩家推出新的游戏内容。

Steam 的开发工作启动于 2002 年，Valve 首席执行官加布·纽维尔（Gabe Newell）在当年出席 GDC 时给全世界亮出了这个“新玩具”，代号为“网格”（Grid）。在当时，大部分人对数字分销没什么概念，包括微软、雅虎、RealNetworks 在内的大厂都拒绝跟 Valve 合作建立客户端。因此，直到 2003 年，Steam 商店才磕磕碰碰地上线。

为什么说磕磕碰碰呢？因为平台漏洞百出、不堪重负，数千名玩家一起下载《反恐精英》补丁就能把服务器搞崩溃。不过在功能上，它还是实现了最初的预想，比如支持模组制作者自行发布内容，而且官方会联系并与众多发行商、独立开发者签约，为他们提供 Steam 平台的游戏销售

本内容由品技书友群自购自扫





服务。另外，得益于《半衰期 2》在 2004 年发售时强制玩家下载 Steam 的捆绑政策，凭借着“《半衰期》系列”的粉丝基础，Valve 算是顺利把这个平台推销了出去。

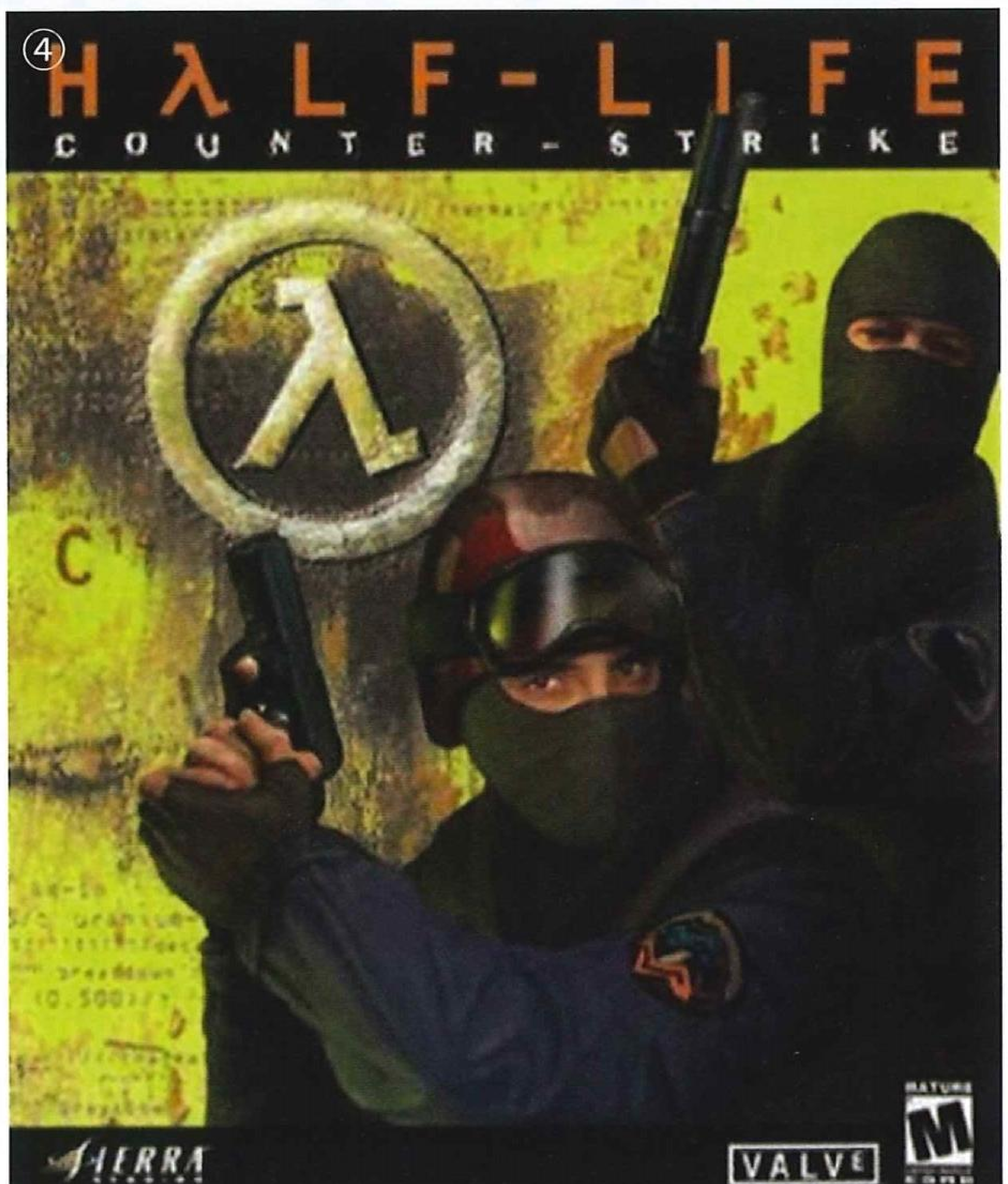
英国工作室 Introversion 是最早一批将作品放到 Steam 上的独立开发者，此前他们主要通过自己的网店销售游戏。Introversion 对大型发行商垄断实体渠道可谓恨之入骨，工作室的联合创始人马克 · 莫里斯（Mark Morris）说过这么一番话：“就算是说服了大型发行商接受你的游戏，合同条款也让人难以接受。每卖一款售价 19.99 英镑的游戏，我们可能只拿到 2.99 英镑的利润。而且如果零售商没卖出去，他们就会退回库存，一分钱都不给。”

尽管 Introversion 对年轻的 Valve 能否成事持保留态度，但最终还是接受了分成销售协议，在 Steam 上架了《达尔文》（Darwinia），而事实证明，这比他们自己的网店要靠谱多了。

值得一提的是，当时对于很多独立开发者来说还有一个利好消息，那便是制作游戏的引擎和工具得到了蓬勃发展，降低了编程门槛。专业知识不足的开发者通过 Flash 和《RPG 制作大师》也能倒腾出一些小玩意，有经验的就直接上手 Unity 或虚幻引擎。

到了 2004 年，“独立”一词，以及现在我们所熟悉的独立游戏样式，已经开始零零散散出现在媒体的文章中，此前它们的名头很可能还是“业余软件”或者“粉丝游戏”……

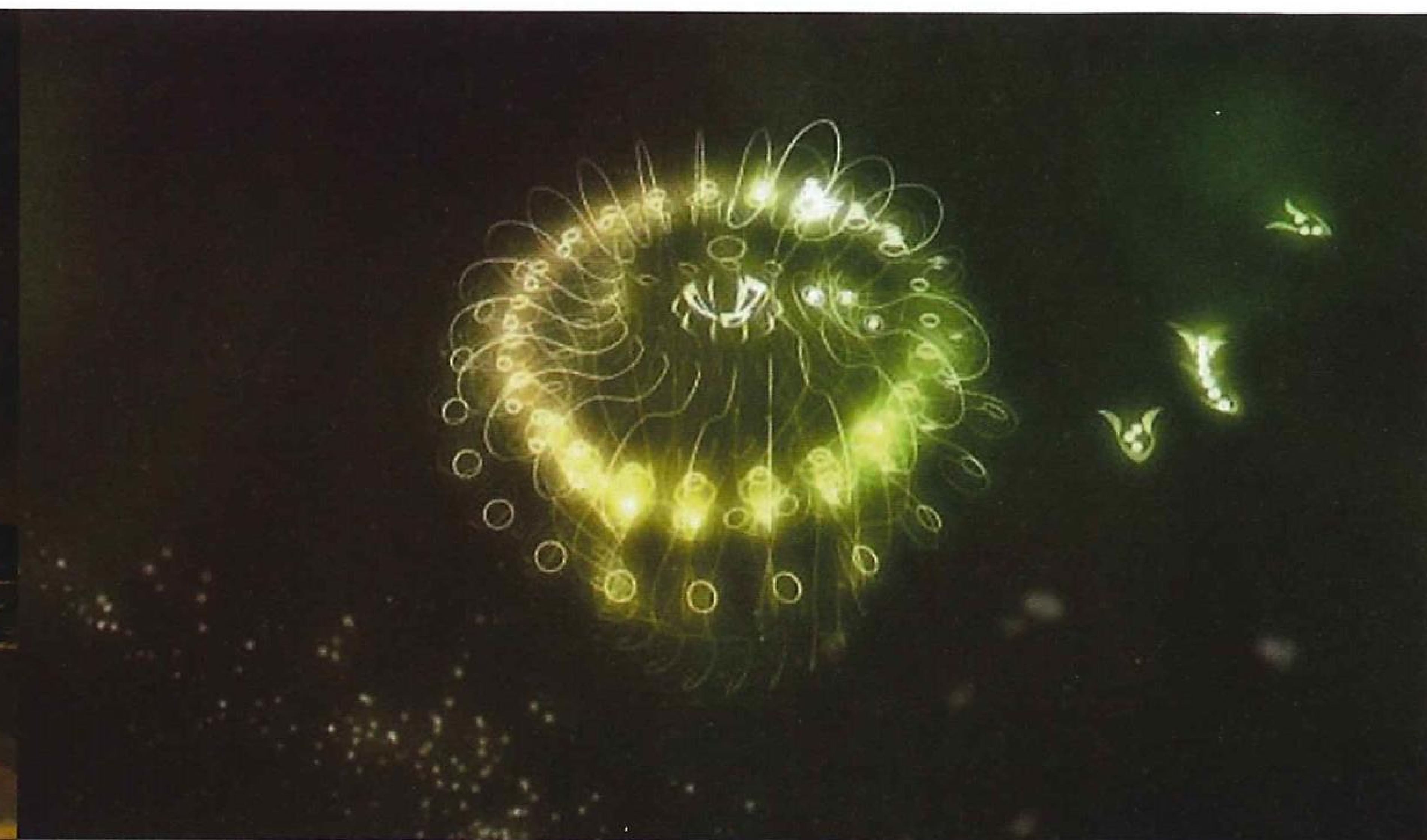




①加布 · 纽维尔
②汤姆 · 富尔普
③ Newgrounds
④改变独立游戏历史的《反恐精英》。

本内容由品技书友群自购自扫









与主流市场“肩并肩”

自 2005 年起，独立游戏的知名度在行业中大幅提升，核心动力自然是 Steam 新的数字分销形式。恰逢第七代主机问世，微软、索尼和任天堂也顺应时代有了各自的数字平台，诸如 Xbox Live Arcade、PlayStation Network 和 Nintendo Wi-Fi Connection。但他们最初并没太把独立开发者考虑进去，主机对独立游戏来说仍是一座虚掩着大门的堡垒。

以 Xbox 360 为例，最初独立开发者创造的内容仅限于在自己的主机设备上运行，不能和别人分享，到了 2008 年的 GDC 上微软才下决心要解决这个问题。后来他们又推出了个名叫“Xbox Live Indie Games”的项目，希望借此提高这类游戏的曝光度。

但即便美其名曰 Xbox Live Indie Games，仍有着极其恼人的发行限制——发布包不能大于 150 MB；定价只能在 1 美元、3 美元和 5 美元里面选；开发人员无法控制游戏的试玩时间，一律只有 4 分钟；没有接入成就和排行榜；只允许发行 8 款游戏……直到 2012 年，这些限制才变得宽松一些。

荷兰独立工作室 Vlambeer 的创始人拉米 · 伊斯梅尔（Rami Ismail）回忆道：“（当时）即使是在 Xbox Live Arcade 上赚到钱的开发者，也不喜欢微软对待他们的方式……微软并不是一个好的合作伙伴。”

既然微软推出 Xbox Live Indie Games，便足以证明他们在 2008 年前后已经对独立游戏产生了兴趣，比如与乔纳森 · 布洛签约的《时空幻境》就于那一年发售。

《时空幻境》这款将时间倒流机制与关卡、叙事融合起来的平台解谜游戏，日后获得了高度美誉。《官方 Xbox 杂志》（Official Xbox Magazine）将其选为“Xbox Live Arcade 年度游戏”，并称这是“无可辩驳、最神奇的年度游戏得奖者之一”。该作的销量也是当年 Xbox Live Arcade 的第二名，可谓名利双丰收。

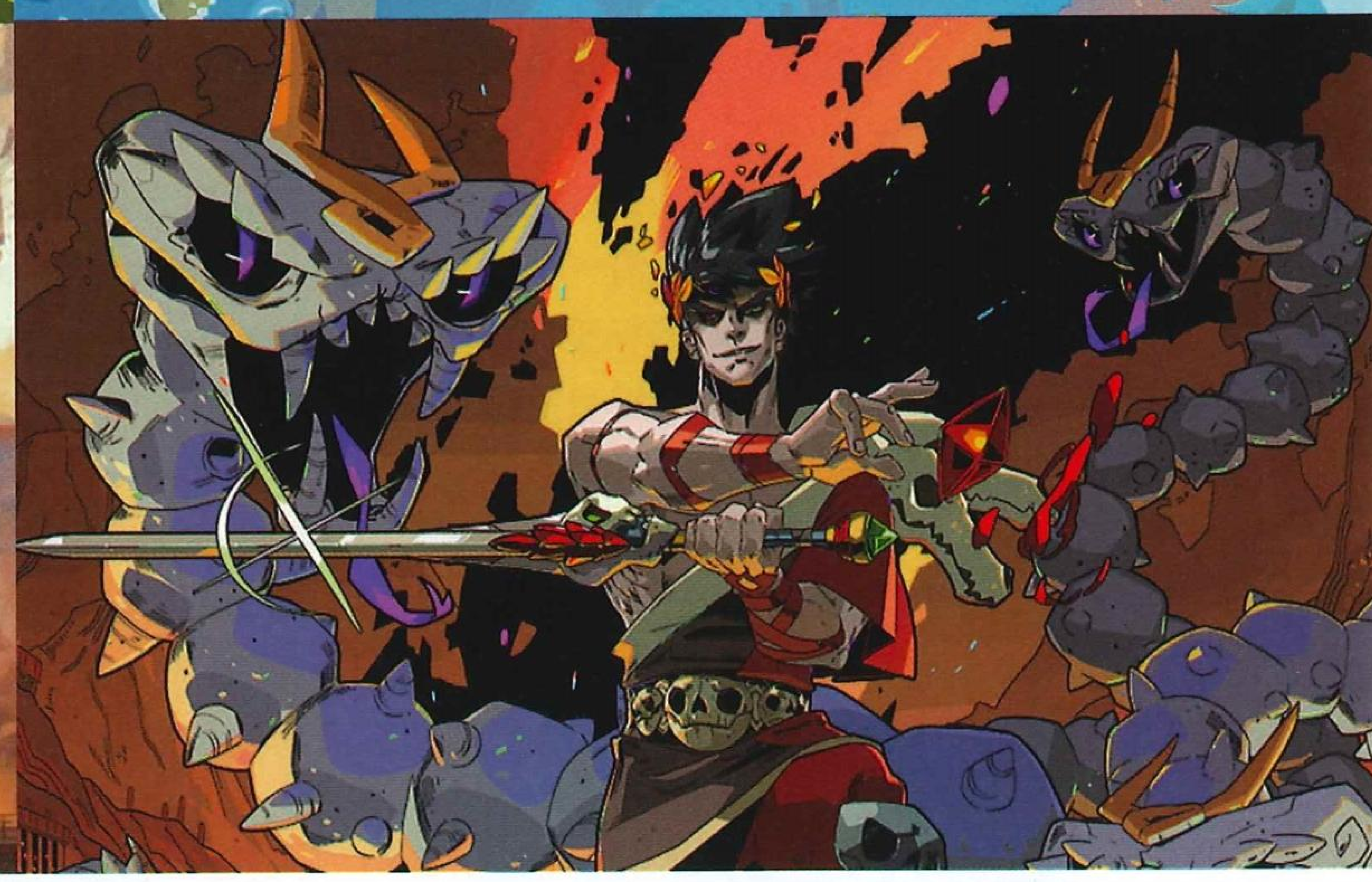
更有甚者认为《时空幻境》是现今独立游戏能够形成大规模产业的一个转折点，因为它提供了一个模板，让人了解到相较于依靠大规模预算堆砌出来的工业化内容，独

本内容由品技书友群自购自扫









立游戏的核心理念应该是让玩家“游玩开发者的想法”。

无独有偶，从 2007 年的《花》（Flow）开始，索尼持续为 Thatgamecompany 提供资金、物资和人员——双方拟定了一份制作三款游戏的合同，《风之旅人》正是在这种情况下诞生的；两位来自 EA 的前雇员，则通过在社交媒体上坚持不懈地宣传自己的作品，使得他们自费 10000 美元开发的《粘粘世界》（World of Goo）最终被任天堂接纳，成功在 2008 年登陆 Wii，而该作也夺得了独立游戏节（IGF）最高荣誉“塞尤玛斯 · 麦克纳利奖”的提名。

是什么促使这些大厂商发生转变？

恐怕正如 20 多年前《外星花园》作者所期望的那样，独立游戏对主流商业市场产生了不可忽视的冲击：彼时中型体量的作品逐渐被大厂放弃，3A 游戏的成本大幅上升，而欧美 3A 游戏的单价被锁死在 60 美元，很多项目在营收压力下缺乏实验空间；同时社会环境也对游戏做出了高出娱乐目的的要求，主流游戏更多时候无法自由去传达更深层的思想，独立游戏恰好弥补了空缺的市场需求。

除此之外，Indiegogo 和 Kickstarter 等众筹平台也在 2007~2009 年间崛起，独立开发者有了更多筹集资金的渠道，抵消了团队的部分风险，更多人有了制作游戏的机会。

从 2009 年的《我的世界》，到 2010 年的《超级肉肉哥》，再到 2012 年的《Fez》，标志着一个独立游戏的黄金时代的到来。Humble Bundle 和 Itch.io 等 PC 数字分销平台也在同一时间相继成立，扩充了整个产业的可能性。

随着整个独立游戏产业化为主流游戏市场的一部分，尽管仍有人能够保持“财务独立、思想独立、团队独立”的三大特征继续前行，但这已然不是“独立游戏”所必须遵守的严苛标准，更像是一个“道德指标”。换一个角度来看，对于那些原教旨主义者而言，或许日本的“同人游戏”才继承了独立游戏的“早期样貌”。但这到底是优点，还是症结所在呢？

本内容由品技书友群自购自扫

同人游戏？爱玩不玩

关于“同人”一词，日本明治维新时期就有兴趣相同的文学爱好者，一起出版一种叫做“同人志”的非正式刊物，如今更广泛地被解读为“非正式商业性的创作活动”（クリエーティブ）。虽然在国内语境中同人有时候就等于二创，但两者其实并没有直接关系。

如果查阅日本维基百科关于“同人ゲーム”和“インディーゲーム”的条目，会发现他们都提到了一点：在日本的语境下，同人游戏和独立游戏一定程度上是可以混用的。当然它们确实有一些区别，如果说“非企业化运作”一直是独立游戏的标签，那同人游戏的核心追求就是“非商业化运作”——起点目标不同，这也是其更像 70~80 年代那些个人作品的原因。

不过，这并不是说同人游戏没有融入主流商业市场的案例。自 2000 年《月姬》横空出世，到 2002 年“《东方》系列”的第 6 部作品《东方红魔乡》登陆 Windows 平台并随即带动长达 20 年的二创潮，再到同年视觉小说《寒蝉鸣泣之时》的出现引发日本全国性讨论……读者们随手就可以摆出“日本三大同人作品”的例子狠狠抽笔者脸。

但我们回过头来看，他们是否将整个同人游戏产业的商业价值，带到独立游戏产业同等的高度？同人游戏是否涌现出了成规模的发行热潮，还是更倾向于几个 IP 的繁荣？

相信诸位的答案也是后者，有些厂商甚至急于和自己的历史做切割，比如 TYPE-MOON 在 2003 年就将自己的同人社团解散，仅保留品牌名，转而设立了 Notes 有限公司进行商品发行。反观相当一部分同人游戏开发者仍着眼于兴趣爱好、积累经验、思想表达或是公益慈善，盈利不盈利反倒是其次。

同人游戏的早年历史和独立游戏没什么不同，20 世纪 70 年代末到 80 年代初，个人电脑和卧室程序员相继出现。特别是 1978 年，由 Taito 发行的《太空侵略者》在日本掀起一波热潮，当时不仅有专营这款街机游戏的店面，就连

①



②





本内容由品技书友群自购自扫

街头巷尾的零食店门口都要摆上几台吸引顾客，甚至一度有传言称它引起了日本百元硬币的短缺，因为所有人都拿着钢镚去打游戏了。尽管事实还没到硬币短缺这样夸张的程度，但有一大批技术人员与业余爱好者，都因此萌生了想要自己制作游戏的念头，学习编程的用户大幅增加。

此时日本的一批电脑杂志恰好为同人游戏爱好者提供了展示的舞台，比如 70 年代末黎明期涌现的四本杂志《I/O》《月刊 Business ASCII》《月刊微机》和《RAM》，以及 1980 年代初创刊的《微机 BASIC 杂志》和《MSX 杂志》。开发者可以投稿自己的游戏代码并附上玩法介绍，有时这些游戏的质量甚至不比商业程序差。顺带一提，很多大厂的人才正是从杂志中挖掘的，包括早年间 Enix 经常组织游戏编程比赛来募集作品，如果合适的话还会进行商业化，专业和业余的界限是比较模糊的。

“同人游戏”的确切说法，普遍认为是来自 1984 年的 Comiket 展会。有家叫做“帝国软件”（帝国ソフト）的社团，参展时将旗下一部名为《人魚の涙》的作品称为同人游戏。而且在前一年，他们在 C25 上就已经把自己开发的《Niconico 女孩的谜题》（ニ・コ・ニ・コ女の子パズル）叫成“同人软件”了，可谓一脉相承。

有意思的是，因为在那个年代，游戏和软件受限于没有笔记本电脑这样的便捷设备不能现场演示，所以有相当一批同人志销售会禁止贩卖同人游戏。直到 1988 年，有一批憋得发慌的开发者干脆自己牵头，主办了专门销售同人软件和游戏的展会“パソケット”。

而且恰好是在同一年，株式会社 ASCII 的《冒险制作大师》（アドベンチャーツクール）发布。作为《RPG 制作大师》的前身，这些工具后来衍生出了《废都物语》和《魔女之家》等响当当的名字，它们最初甚至还是免费发布的，名气的积累完完全全靠口口相传。

因为商业通路没有彻底打开，除了展会之外，在很长一段时间内，同人游戏作者在销售作品时往往只能借助一些野路子 —— 比如通过一种名叫“TAKERU”的自动售货机卖出去。

TAKERU 是从 1992 年开始支持同人软件贩卖的，由于背后的团队是最早以这种形式进行网络销售的人之一，在那个用电脑上网都属于“发烧友特殊活动”的时期，他们严格意义上确实可以视为是“一个建立了全新分销渠道的发行商”。

但 TAKERU 的机器一般只设置在电脑商店里，即使是鼎盛时期在日本全国也只有 300 来台，没有掀起太大的波澜。而其中出售的游戏和软件，主要是将过去市面上的产品打包成廉价版，产品竞争力有限，再加上网络通信费用太高，有时为了卖 1000 万日元的软件就要支付 1400 万日元的通信费，商业模式根本不成立，所以到 1997 年便停止活动。

伴随着 TAKERU 陨落，更便捷的民用互联网悄然在日本建立。比如 1995 年时就出现了一种统一费率的网络服务，允许用户在夜间下载大量数据，到了千禧年伊始，整个宽带互联网服务便基本普及。然而与独立游戏有所不同，同人游戏并没有因此全面走向数字分销的道路。

尽管有诸如ソフトアイランド（Soft Island，后更名为 DLsite.com）这样的网站存在，他们也尝试着经营数字发行同人作品、电脑游戏、电子书籍等业务，但有一大批同人游戏作者在接入网络后，反而投身于“免费游戏”的道路。他们压根不在乎是否有人看到自己的作品，或者是否能获得外界积极的评价。《魔女之家》作者ふみー的兴趣点就遍布多个领域，例如制作《游戏王》的 MAD，或者是搞一些音乐创作——说白了：只管上传，爱玩不玩。

由于个性实在太强烈，有人认为日本的“免费游戏”应该算为同人游戏的一个分野，但笔者还是倾向于合起来看。诸如提到的《废都物语》和《魔女之家》，作者纯粹是为了进行思想表达和技术积累才开发的，还有开发者会将源代码直接放出来，游戏内容有时候会比需要考虑商业化和大众接受度的独立游戏更为诡异跟激进 —— 像是令人胃部不适的视觉猎奇和惊吓、昏暗血腥的小房间、不安和零散的文本呈现、手无缚鸡之力的少女等等。



① 《月姬》
② 《东方红魔乡》
③ 《寒蝉鸣泣之时》

本内容由品技书友群自购自扫

沦为子集的同人游戏，日美产业的此消彼长

从全球独立游戏产业的角度来看，商业市场的力量关注到同人游戏圈子可能都是 2010 年后的事情了，其中《洞窟物语》和《露塞提娅 道具屋经营妙方》是两个经常被提及的名字。

《洞窟物语》是由天谷大辅花 5 年时间业余开发的一款游戏，他从大学进修开始一直做到自己成为软件工程师，直到 2004 年时才在 PC 平台免费发布。这款 2D 复古风格的平台动作游戏获得了极高的赞誉，人们普遍认为它的动作和解谜要素相辅相成，不仅吸收了“《密特罗德》系列”的诸多优点，而且讲述了一个扣人心弦的故事。

电子游戏网站 1UP.com 称其“可以跟 GBA 上的《恶魔城》和《密特罗德》一较高下”，而知名游戏杂志《EGM》更是露骨地指出日本同人游戏的重要性：“蓬勃发展的西方独立游戏界，很大程度上受益于像天谷大辅这样的日本先锋，他发布的免费游戏《洞窟物语》证明了只要有足够的视野、技能和激情，一个人也独自开发出一款具有深度且引人注目的动作游戏。”

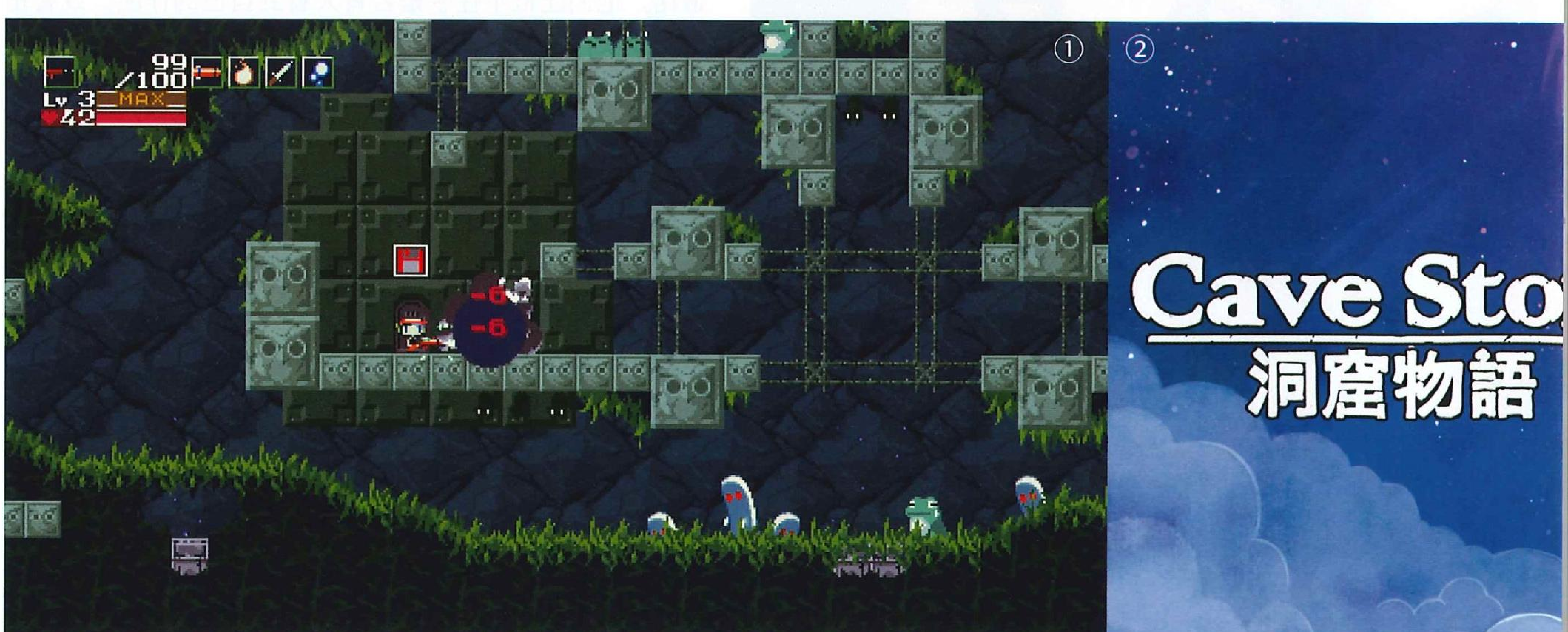
于是在 2010 年，坐落于美国加利福尼亚圣安娜的独立工作室 Nicalis 找到天谷大辅，双方协力把《洞窟物语》移植到了 Wii 和 NDS，这才算彻底打进全球独立游戏市场。一年以后，该作的增强版《洞窟物语 +》登陆 Steam，Nicalis 则进一步将游戏进行 3D 化重制，紧接着在 3DS 上发布。

当时还有个小插曲，一部分玩家认为一款免费多年的游戏上架 Wii 后要收 10 多美元不太值当。来自 1UP.com 的作者杰勒米 · 帕里什（Jeremy Parish）第一时间站出来反驳，认为“天谷大辅在付诸多年的辛勤劳动后才终于能赚到一点小钱”，他称游戏的图像在更新后“丝毫没有影响到作品的魅力”，而且“绝对物有所值”。

同样在 2010 年，由日本同人软件开发商 EasyGameStation 制作的《露塞提娅 道具屋经营妙方》也被一个名为 Carpe Fulgur 的英文本地化团队相中，最终在 Steam 上架。

Carpe Fulgur 的成立很有意思，主创安德鲁 · 戴斯（Andrew Dice）看到将日本游戏带到欧美市场的商业潜力，便试着去一家本地化面试公司，之后觉得还不如结合自己翻译过 Square 几款游戏的经验自立门户。于是他找到在论坛认识的朋友罗宾 · 莱特威廉姆斯（Robin Light-Williams），一同组建了这个小团队。

最初他们考虑联系 Gust，打算接下“《炼金工房》系列”的本地化工作，但罗宾半道提出应该和同人游戏开发者接触的想法。因为当时已经有不少知名的日本游戏被翻译成英文了，但还没有人着眼于同人游戏这个方向。结合作品口碑和制作者的本地化意愿，罗宾最终向安德鲁力推《露塞提娅 道具屋经营妙方》。这是一款将店铺经营、角色扮演和动作冒险融合起来的游戏。玩家扮演一个被中二老爹狠狠坑了一笔的小女生，白天需要开道具店还债，在进货、买卖和客人之间斡旋，晚上还得通过冒险公会展开探险，从迷宫中带回值钱的宝贝，增强自己的实力。两个



本内容由品技书友群自购自扫

系统互相耦合，看似简单又不失深度，加之故事轻松幽默，在 C73 发布时就被很多人称赞。

Carpe Fulgur 当时对《露塞提娅 道具屋经营妙方》的收益预估是非常保守的，认为能够卖出 10000 份就不错了，考虑到翻译费用不到 10000 美元，还是可以收回成本。因为这类同人游戏在欧美的盗版率不低，并且有可能水土不服，不合当地玩家的胃口。但该作的实际销量远超预期，一个月预购就卖出 2.6 万份。欧美玩家普遍认为这是第一款通过 Steam 发行且独立制作的日本游戏，试玩者的购买率达到了惊人的 40%（一般只有 10%），而截至 2017 年 7 月，它的销量已经超过了 50 万份，算是非常不错的成绩了。

自此之后，将同人游戏引向全球独立游戏产业的日本公司和组织才成规模出现，包括独立游戏发行商 PLAYISM、Phoenixx，以及 PlayStation 和《东方 Project》主创 ZUN 合作推出的企划“Play,Doujin!”，衍生出了《幻想圆舞曲》和《东方红辉心》一系列游戏。到 2013 年，TGS 在 SIE 的支持下首次为同人游戏提供了一个特殊区域；日本游戏文化振兴财团、映像产业振兴机构、讲谈社也于 2010 年代末推出了相应的开发支持项目。

为何同人游戏到 2010 年这个时间节点才开始缓慢地、整体性地迈向商业化？为什么它在商业市场中只是独立游戏的子集？以及为什么它在与独立游戏并行发展的过程中，没能获得更大的话语权？

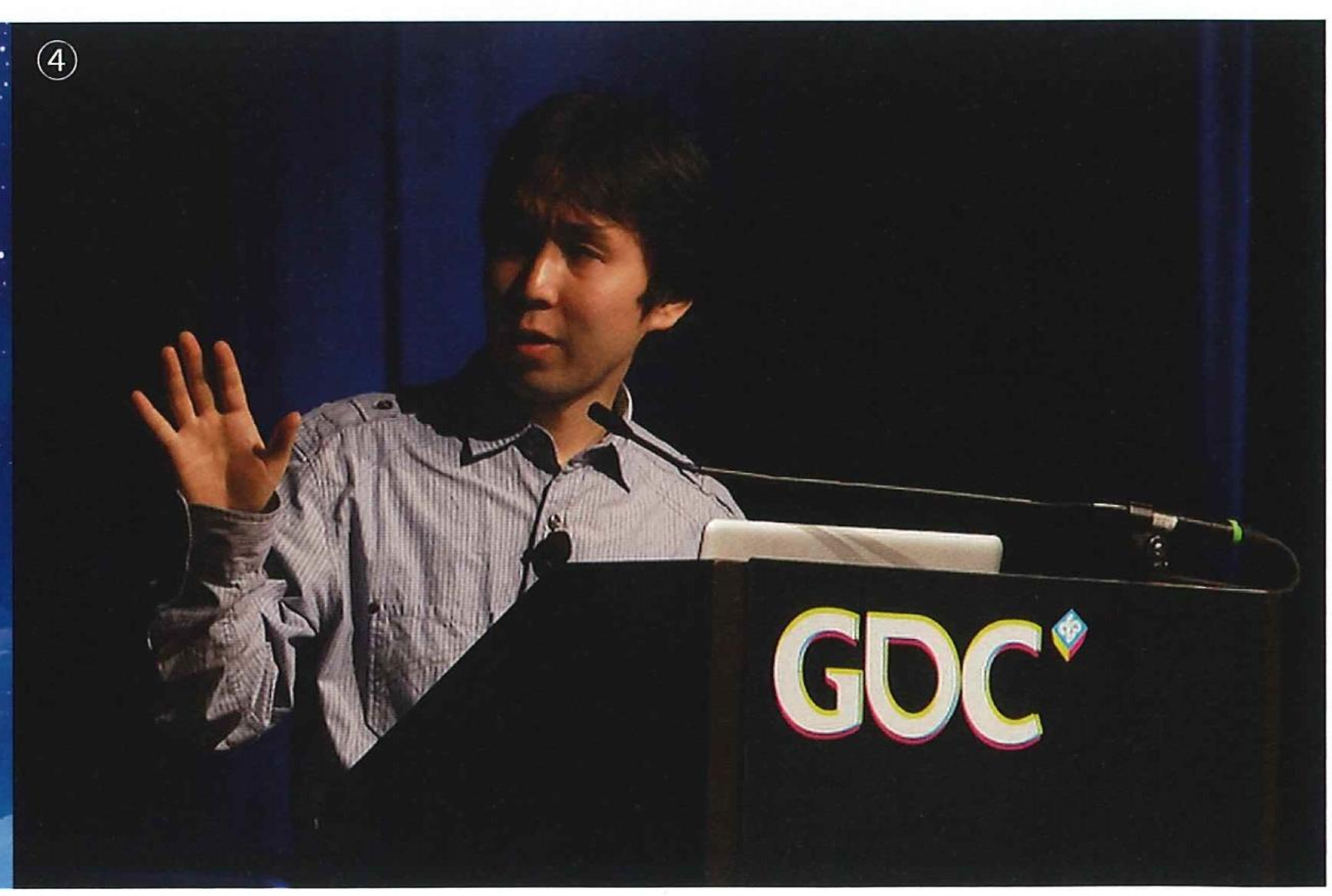
对于这些问题，在 5 年前 IGN 编辑卡姆·谢伊（Cam Shea）造访京都的独立游戏展 BitSummit 时，东西方的游戏从业者们展开了一场头脑风暴，得到的结论正如文中多次提到的那样，同人游戏作者倾向于非商业化，周围的平台和环境长期以来也不太支持商业化。

BitSummit 的创始人约翰·戴维斯（John Davids）提到，日本游戏人并没有组成一个强大的独立社区，这与西方的独立开发者截然相反：

“很多日本开发者……都有其它专职工作，他们是真正的独立开发者 —— 在车库里闭门造游戏的那种。平台无疑和这种情况也有很大关系，Steam 在这里并没有那么大







①②《洞窟物语》
③《露塞提娅 道具屋经营妙方》
④天谷大辅

本内容由品技书友群自购自扫

的影响力。”

Hanaji Games 的 CEO 阿尔文（Alvin Phu）同样认为日本的游戏产业环境是个障碍：“这么小的地方却有这么多游戏公司，从经济收益的角度来说自己做游戏意义不大，很多人是在为大型游戏公司打工的同时，自己再去开发一些小东西，所以对他们来说商业化无关紧要。”

来自京都的独立游戏工作室 Vitei Backroom 补充道：“我认为他们和西方开发者的最终目标不同……他们只是朝着一个更纯粹、不那么商业化的方向发展，展现了更多的人情味。”

对于欧美开发者的观察和诠释，那些有着数十年从业经验的日本游戏人，则将问题引申到了政策层面。

曾经给《皇家骑士团》和《放浪冒险谭》作曲的崎元仁认为，他们缺乏基础设施：“日本有很多小公司一不留神就破产了，无论是风险投资、还是税收减免，我觉得主要原因是没有靠谱的社会资源来支持他们。”

七音社的社长松浦雅可能也会赞同这一点，因为他相信日本的私营部门比其他国家的更善于规避风险：“西方的（独立）开发商可以为他们的项目找到投资者，但这种事情不会在日本发生……他们只投资名人和公司……他们不看项目。”

或许我们还应该留意到，同人游戏作者长久以来不愿发声、没地发声的现象，恰好是千禧年后，日美游戏产业权重发生反转的一个缩影。

欧美 90 年代中后期诞生的引擎技术和工业化思路厚积薄发，使得他们可以规模化量产披着华丽外观的作品。而日本厂商重视的创意、故事和人物设定，虽然在 PS2 时代仍可占据优势，但伴随着第七世代主机的发售，硬件架构的统一化，以及 PC 图形硬件技能的提升，视听方面的体验被欧美游戏逐渐拉大。反倒是日本企业受限于谈资论辈的企业文化，导致软件工程开发者在设计和决策时层层受阻，即使是有名气的从业者想做点新东西也只能自立门户。

NHK 的纪录片《世界游戏革命》中便提到，虽然过去日本在电子游戏这一领域一家独大，但如今却被将效率化推至极限的欧美企业不断压制，以至于日本产业部官员也不得不承认“必须得努力”。自然而然的，在产业力量的此消彼长中，独立游戏随着资本的涌入有了更多市场机会，而同人游戏却缺乏这样的大舞台。



结语

通过回顾 40 多年来独立游戏、同人游戏产业的历史和文化差异，不难勾勒出一副图景。

广泛地看，西方独立游戏产业一直没有放弃冲击主流市场，相关从业者也在不断探索商业化前景，这致使最初几个源于电影行业的独立特性不可能始终贯彻，也就导致人们现今难以准确拿捏独立游戏的概念。而同人游戏受限于制作群体的非商业化意愿，让它从 80 年代末期开始与独立游戏产生分野，再加上新千年以来日本游戏产业的竞争力下滑，同人游戏的商业化进程缓慢，在大众市场很难拿到足够的话语权，一度沦为子集。

然而，尽管独立游戏和同人游戏均在社会环境的影响下多次改变面貌，但它们的创意、自由和浪漫情怀却完好保存了下来。数以万计的开发者在数十年间构筑了一条充满实验、个性化和奉献精神的道路，这条道路连接着过去，也成为了垫在我们脚下的鹅卵石，通向未来。

本内容由品技书友群自购自扫



大蒸汽时代之国产独立佳作推荐

自《时空幻境》的出现以来，“独立游戏”这一概念逐渐风靡，而随着 Steam 在国内玩家群体中的普及，用户消费意愿进一步提升，且小成本制作的售价比起全价 3A 也更容易被接受。在这些因素的影响下，加之玩家对优秀国产游戏的期待，“国产独立游戏”这一分类开始流行，并在近些年不时成为用户群体中热议的话题——即使部分开发者并不认为自己的作品是独立游戏，但在玩家群体的意识里仍会将其归纳其中，如《暗影火炬城》。

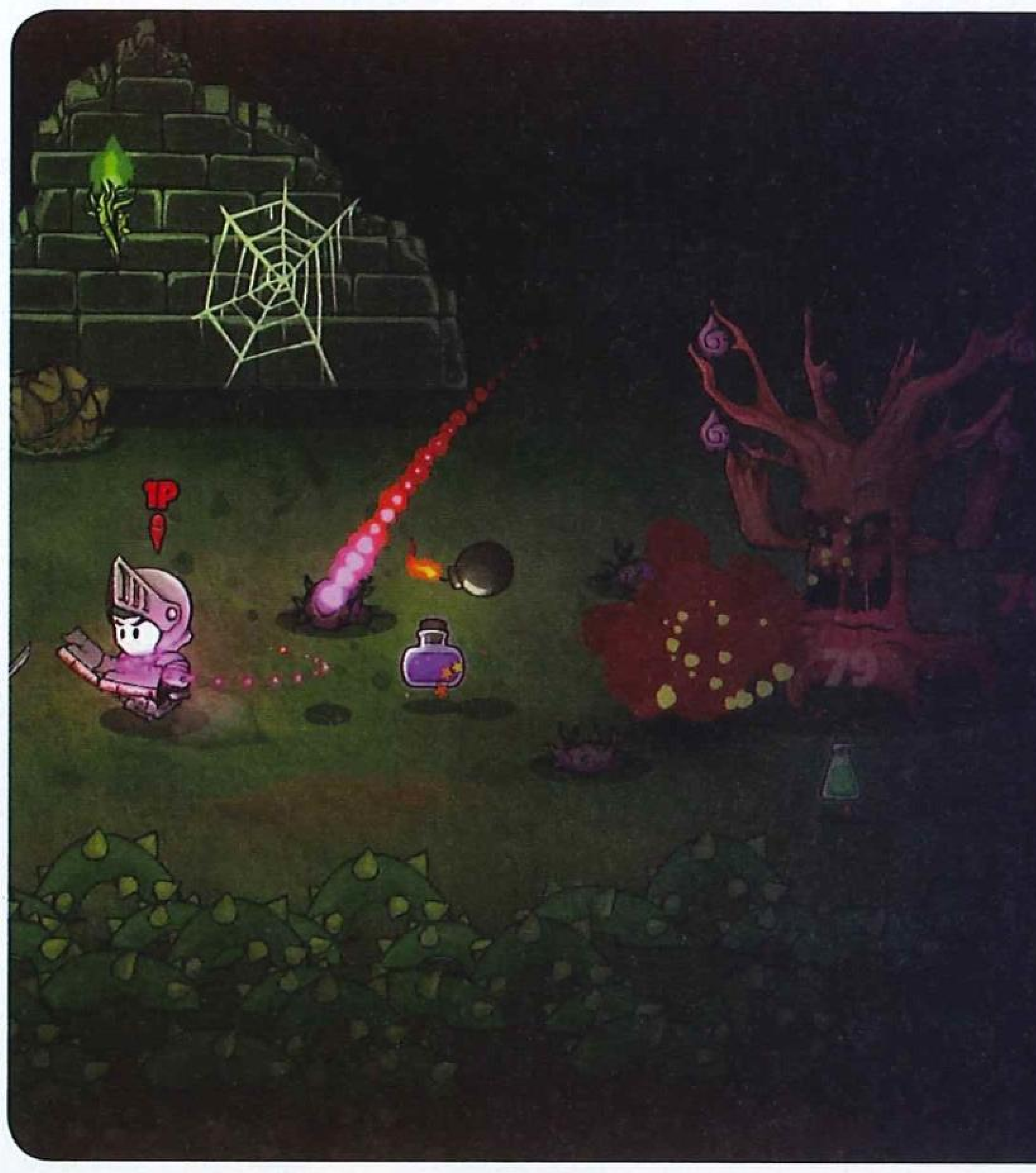
作为本次主题企划的最后一部分内容，下文将为各位读者们简单介绍 24 款素质上佳的国产独立佳作。值得一提的是，这些游戏的发售时间集中在“独立游戏”这一概念和 Steam 于国内风行的 2016 年以后，但这不代表在此之前就没有优质的国产小规模单机游戏出现。

文：UCG 全体编辑　统筹：普罗瑟　美编：Juxi





本内容由品技书友群自购自扫



失落城堡
Hunter Studio

NS/PC/PS4
动作|清版+ROGUE
2016年8月30日(PC)

二头身的人物，卡通印象的画风，配搭的却是流畅的战斗手感和耐玩度十足的 Rogue-Lite 玩法，《失落城堡》在刚发售时，就在 Steam 平台上获得了“特别好评”。

不过游戏刚推出的时候整体的内容还是相对较少。制作组在发售后一直在进行更新和改进，不断地提升着作品的完成度。

如今，《失落城堡》已经是一款有口皆碑的佳作。它支持在线和本地最多四人联机游戏，既有合作也有对抗要素。通过不同的武器、防具、特效道具和药水的搭配，还能衍生出丰富的玩法变化。

这款作品的 DLC“遗迹守护者”已经在去年 9 月上市，而今年 8 月游戏本体还推出了 2.1 版本，一口气新增了 30 把武器和 7 个 BOSS，进一步增强了游戏的可玩性。

[文：稀饭]

艾希
幻刃网络

NS/PC/PS4/XOne
动作|冒险+Meta
2016年11月17日(PC/PS4)

《艾希》是一款 2D 横版动作游戏，玩家需要操控主角艾希跟随旁白的指示，进行战斗并探索游戏中的世界。战斗节奏紧凑，与敌人交互性强，需要玩家在高速战斗中进行攻击、反击、闪避以及斩杀等操作。逐渐解锁的各种招式也是战斗的一大特色，操作简单易上手且特效酷炫，不过想打出华丽的连段还是需要稍加练习。BOSS 设计上特色鲜明，其攻击方式、行动逻辑各有不同，需要玩家在战斗中找到破绽，躲避招式的同时见缝插针进行输出。

但《艾希》更为人津津乐道的则是它的 Meta 元素，违背旁白指示带来的乐趣十足，玩家可以听到程序员的吐槽、旁白的“小剧场”、各式各样的游戏“梗”。除此之外还有大量的彩蛋交给各位玩家自行探索，搭配上用心且用力的配音，为游戏体验增色不少。

[文：德雷克]





蜡烛人
交典创艺

NS/PC/PS4/XOne
冒险|动作+解谜
2017年2月1日(XOne)

《蜡烛人》是一款将光影机制与场景相结合的 3D 平台跳跃游戏，玩家扮演仅能燃烧 10 秒的“蜡烛人”，通过燃烧自己照亮昏暗的四周并找到出路。游戏有 4 个大场景与 12 个章节，场景和关卡设计特色鲜明，在故事上也代表着“蜡烛人”不同阶段的心境。

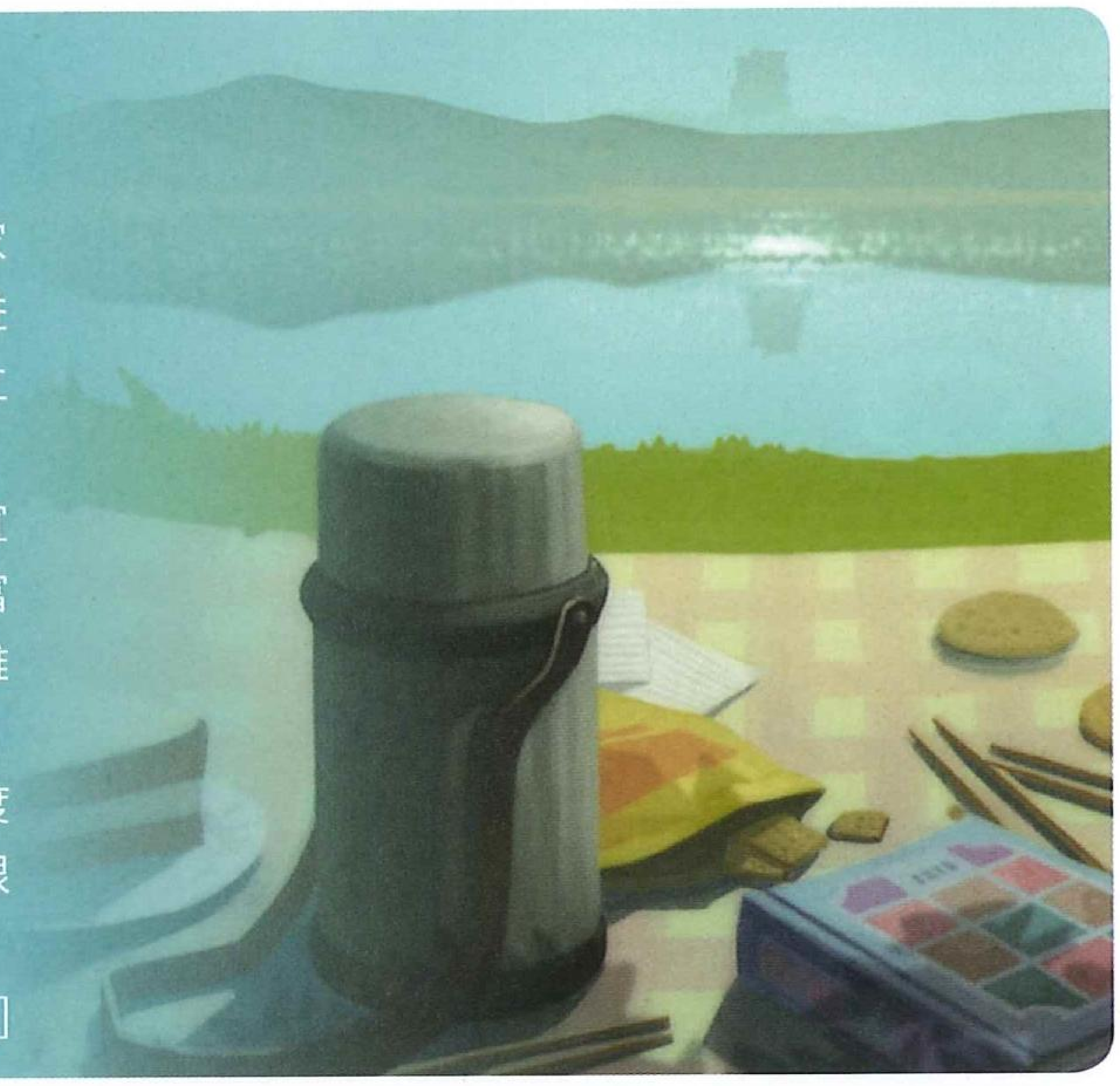
以移动、跳跃和点燃为核心的玩法，在保证玩家能轻松上手的基础上，其关卡设计下足了功夫。每个场景对应的主题和玩法各异，玩家要利用好燃烧和跳跃的时机，点燃自身照亮场景、与物品互动，把握好仅有的 10 秒时间熟悉场景、在微光中前行并挑战由光与影构成的独特陷阱和谜题。游戏整体难度曲线平滑，但又不失挑战性。美轮美奂的画面、铿锵顿挫的音效以及画龙点睛的旁白，都能让玩家在这个极具现实意义的幻想故事中身临其境。

[文：德雷克]

本内容由品技书友群自购自扫

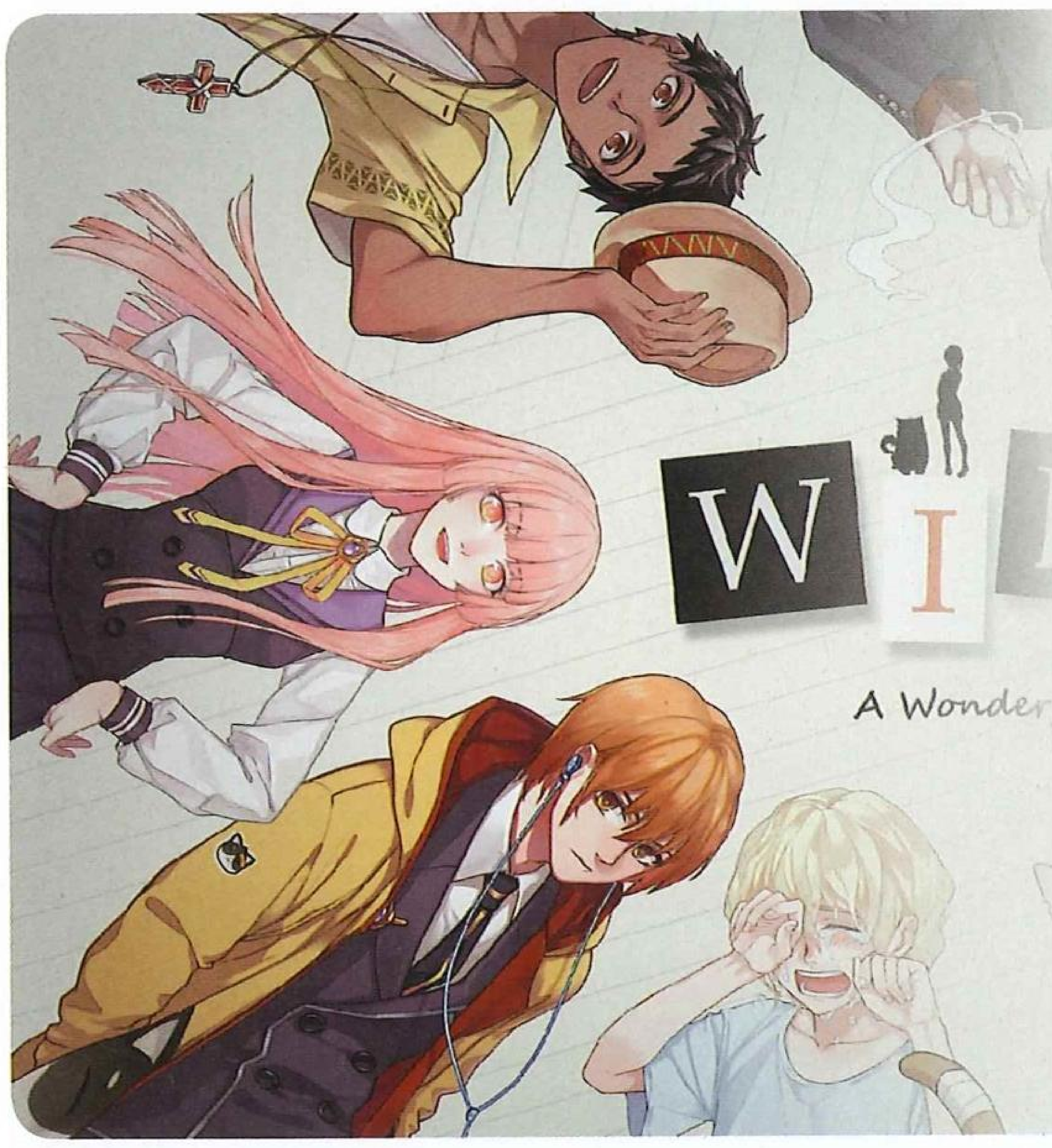
汐
椰岛游戏

NS/PC/PS4
动作|平台
2017年5月5日（PC）



本作是椰岛游戏开发的一款 2D 平台跳跃类游戏，玩家需要操纵主角，躲避各种一触即死的机关，通过击打灯笼进行二段跳，穿过层层障碍抵达终点。本作的难度较高，独立游戏《艾希》曾把《汐》的几个小关作为隐藏彩蛋加入作品中，当时就让玩家们叫苦不迭。之后《汐》正式推出，大力的宣发让很多玩家尝试了本作，游戏优秀的国风美术和情感丰富的剧情获得了一致好评，但显然很多人接受不了这么高的难度，这让游戏在发售初期口碑不太理想。但经过一段时间后，关于难度的争论也已散去，平台跳跃爱好者们认为本作难度设置虽然有不合理的地方，但整体还是不错的，完成度也很高，大多还是给出了肯定的评价。

[文：睡魔]



WILL 美好世界
任意门游戏

NS/PC
冒险|文字+解谜
2017年6月6日（PC）

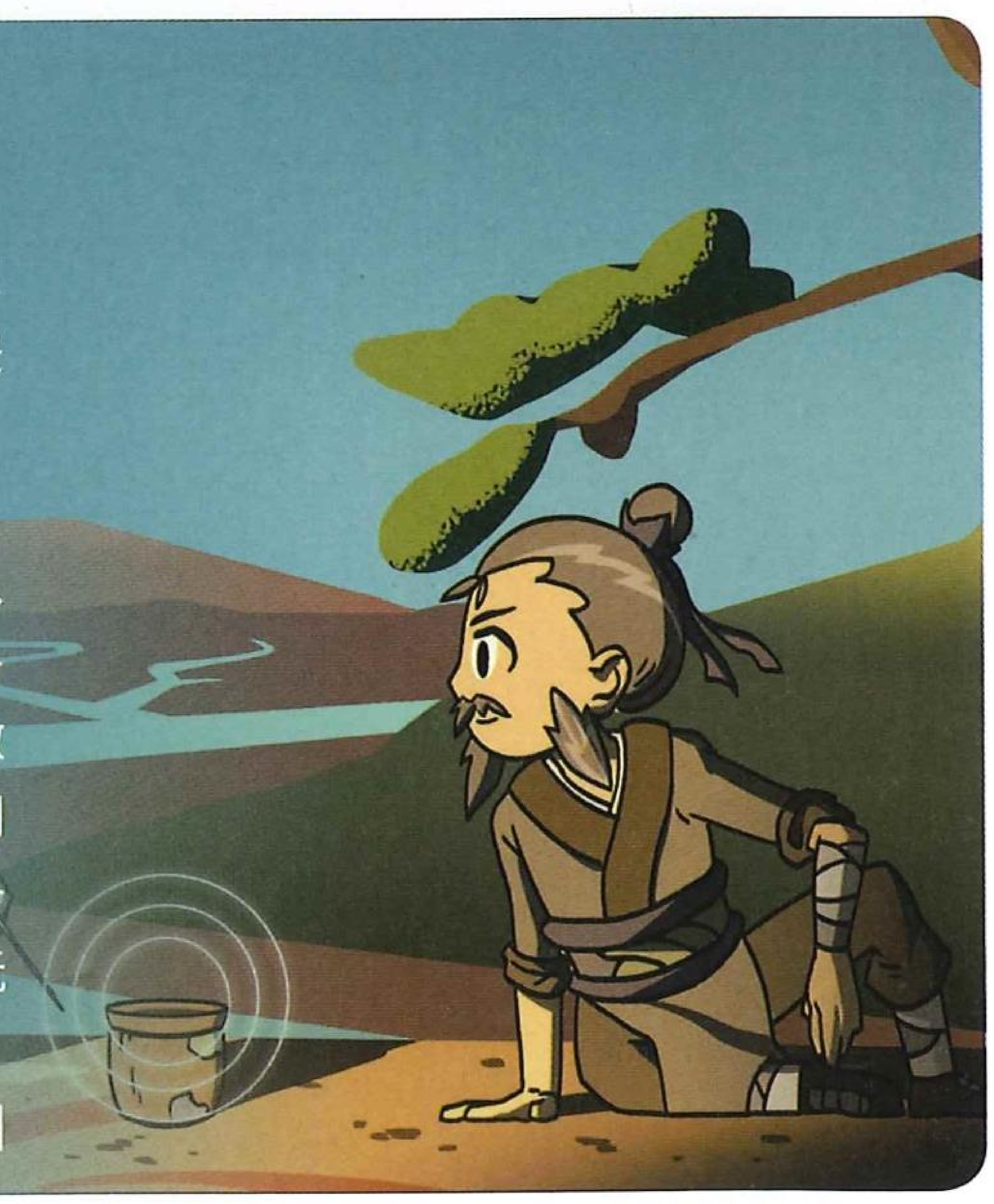
本作为一款稍显异类的文字冒险游戏。玩家将扮演一位神明，通过阅读人类的来信，并以此观察他们生活中的酸甜苦辣。而之所以说它“异类”，是因为除了传统的“点点点看剧情”外，玩家还需要将信件中的文字打乱重排，进而达到改变写信人命运的效果。不同的文字组合会产生不同的结果，每一个选择都有可能改变接下来的故事走向，重复的尝试亦是其中的乐趣所在。

而除了最重要的剧本之外，本作在美术、音乐等方面亦有出色的表现，一同构成了一段美妙的神明体验。优秀的综合素质让人过目难忘，游戏一经推出便广受好评，之后游戏又陆续移至到主机平台以及手机平台，并随之推出了海外版，收获了世界各地各平台玩家的一致肯定。

[文：仲夏]

太吾绘卷
螺舟工作室

PC
角色扮演|武侠+模拟
2018年9月21日



《太吾绘卷》中，玩家将扮演神秘的“太吾氏传人”，投身纷繁复杂的江湖，在一代又一代传人的努力和牺牲后，与强大的宿敌决战，决定人世的命运。

本作亮点在于几乎可以称得上是“武侠版《模拟人生》”的丰富系统。玩家扮演的人物可以进行建造、采集、制作、经营等活动；也可以拜入门派学习武功，并将学到的一招一式应用于实战；还可以来往于世界各地，与他人交流、切磋，世界中的所有人物也会根据自己的性格设定做出行动。轮回转世更是游戏的一大主题：主人公拥有寿命，会随着时间流逝逐渐衰老并迎来死亡。但在大限将至时，其全部能力会被传给下一位继承人，并让他 / 她成为新的主人公。一系列古风十足的设定给予玩家仿佛亲身走入武侠世界般的奇妙体验。

[文：寰宇]

本内容由品技书友群自购自扫



中国式家长

墨鱼玩游戏

NS/PC
模拟|育成
2018年9月29日(PC)

简单的模拟育成玩法，但在结合中国式国情之后，就变得无比有趣。在《中国式家长》中，玩家可以充分体验父母一辈望子成龙 / 凤的压力。面对生活的抉择、孩子的不服管教、并不公平的竞争，你是否能将其当成一个游戏一样一笑了之？当然，游戏并不全是严肃内容，里面收录了类似面子对决、特长选秀等很多让过来人会心一笑的桥段。最有意思的是就算孩子无法达成条件，玩家也可以继续进行下一周目的奋战，子子孙孙无穷匮矣。孩子的成长方向完全由玩家决定，不过并不是一味提升数值就能在最终决战“高考”中金榜题名。游戏准备了超过 80 种的结局，在不看攻略的情况下要想取得对应结局是非常困难的。本作曾荣获 2018 IndiePlay 最佳创新奖。

[文：纱迦]

波西亚时光

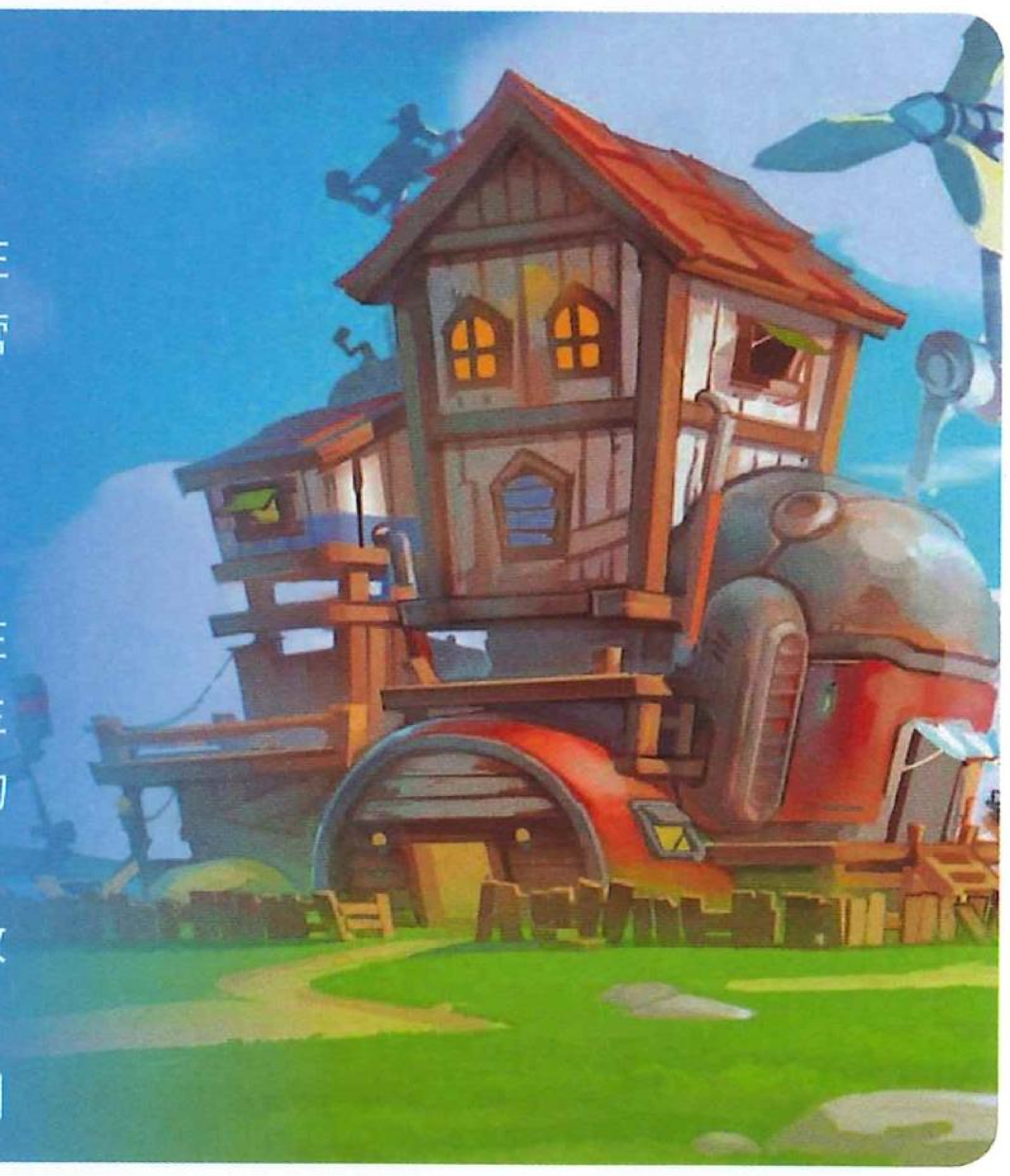
帕斯亚科技

NS/PC/PS4/XOne
模拟|经营
2019年1月15日(PC)

本作由重庆帕斯亚科技有限公司开发，2018 年 1 月 24 日在 Steam 开始抢先体验，并于一年后发布了正式版。这是一款农场经营类游戏，和很多类似游戏一样，玩家扮演的主角为了接手一间旧工坊，来到了一个名为波西亚的小镇，从此作为一名工坊主开始在镇上工作、生活、与镇民交流甚至恋爱结婚。

当时由于《星露谷物语》的成功，掀起了一股种田的热潮。而在这股潮流中，《波西亚时光》也做出了一些自己的特色。玩家的工作主体不再是种地和畜牧，而是作为一名工坊主接受镇上的委托，打造物件，架桥修路。随着流程一步步推进，玩家能看到小镇在变得越来越好，设施越来越齐全。而脱离了种地的时令限制，游戏的节奏也进一步放缓，让玩家不再算着日子疲于奔命，让种田游戏真的变得休闲起来。

[文：睡魔]





硬核机甲

火箭拳科技

NS/PC/PS4
动作 | 平台+射击
2019年6月26日(PC /PS4)

《硬核机甲》是由火箭拳科技开发的一款机器人题材的动作游戏，最初原型是一款主打 PVP 对抗的作品，在入选索尼的“中国之星”计划后，为了增加可玩性而加入了单人剧情模式。故事发生在 2221 年的近未来，人类已经利用虫洞技术在火星殖民。主人公塔雷瑟 · 奥康奈尔是受雇于民间军事企业“硬核防务公司”的佣兵机师，接受政府委托，驾驶爱机“雷暴 S”前往火星搜索失踪的情报员。但是在和盘踞火星的恐怖分子的一连串战斗中，塔雷瑟和同伴们逐步察觉这项任务背后隐藏着更大的危机。

游戏的玩法是标准的横版动作射击，单人剧情模式分为八大章节 18 个小关。玩家需要针对不同关卡的环境因素，活用机甲的各种特殊能力才能顺利前进。游戏中埋藏的诸多超级机器人相关的彩蛋能让玩家强烈感受到开发人员对于机器人的热情。而多人对战模式支持最多四人联机，可选的机体种类也非常丰富，能够体验到和单人模式截然不同的全新乐趣。

[文：水无月]

本内容由品技书友群自购自扫

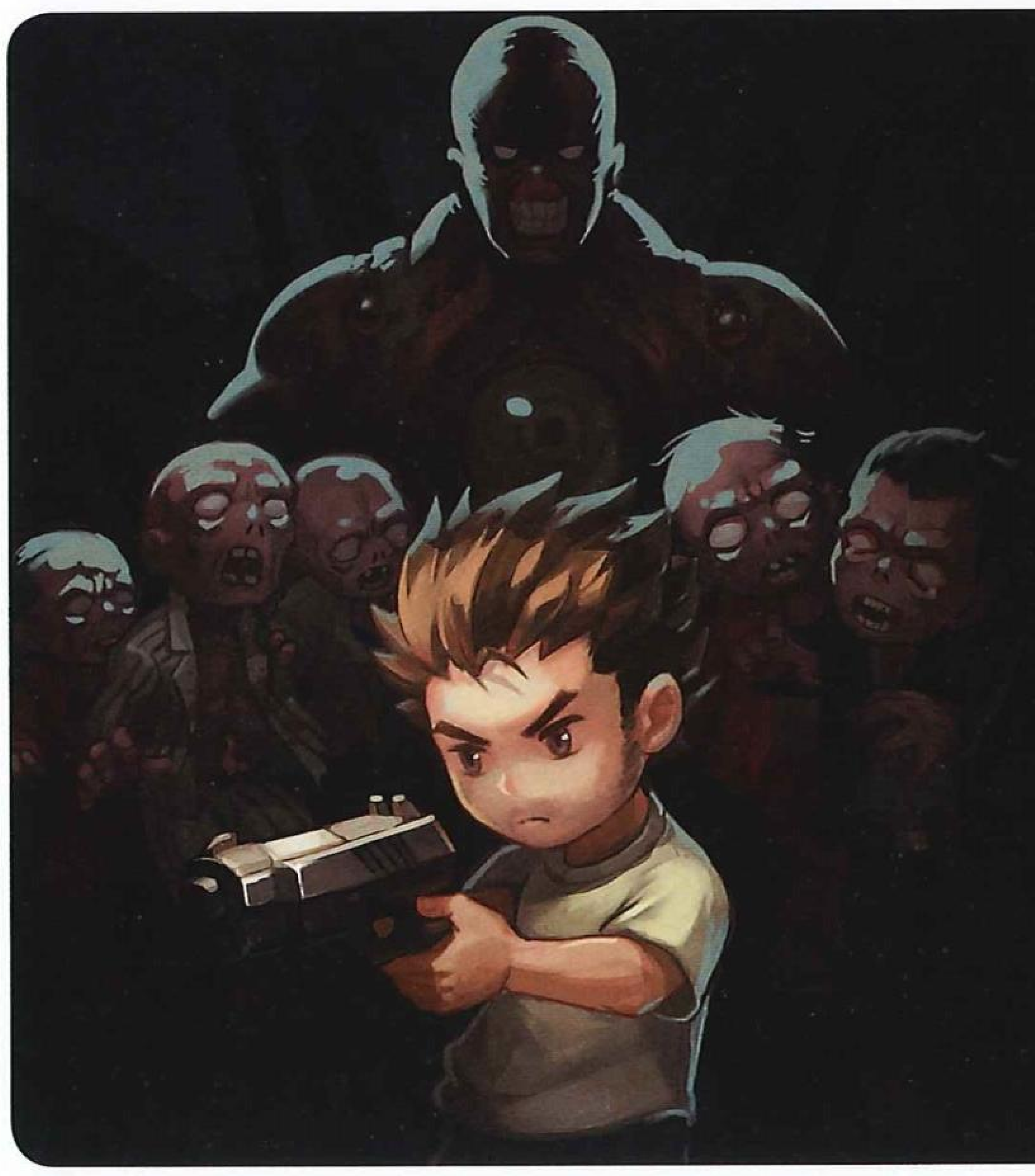
泡沫冬景
Nekoday

NS/PC
冒险|文字
2020年1月3日(PC)



1988 年泡沫经济下的日本是一个繁华到有些异常的地方，无数人都被其彻夜的霓虹灯吸引而来，其中也包括了高考落榜的中国少年景萧然，与高中肄业的乡下日本少女樱井栞奈。虽然原因各不相同，但受生活所困，不谙日语的萧然与笨拙的栞奈不得以只能同居于一片屋檐下，一段传统而又稍显特别的“BOY MEETS GIRL”的故事就此展开。有别于其他国产文字的是，本作实质上是一个中日合作的产物，由日本脚本作家片冈智（代表作《水仙》）负责剧本。所以即便故事被设计在泡沫经济下的日本东京这个对国内玩家稍显陌生的舞台上，却仍能精准再现出那个年代的独特氛围，为玩家献上一段感人至深的异国青春群像剧。

[文：仲夏]



秘馆疑踪
一锅粥工作室

NS/PC
冒险|动作
2020年2月27日

这是一款致敬《生化危机》的俯视角生存恐怖游戏，主角从狭小的储物间里走出户外，却发现四周都是恐怖的丧尸。想要逃出生天，只能在这栋如同洋馆般的研究所里破解重重机关。同时事件的真相和主角的身份也会随着找到的文件信息如拼图般拼合，逐渐清晰起来。道具管理、解谜、战斗这三大元素贯穿始终，“背包危机”的感觉十足，以有限的弹药面对大量的敌人时，也必须有所取舍。为了方便不善解谜的玩家，游戏里特地设置了自动贩卖机，可以购入解谜提示等。本作还有多结局设计，个别谜题也有完全不同的解法。

“一锅粥”这支两个人的开发团队向喜爱老式《生化》的玩家们奉上了一封情书，虽然在初代还稍显生涩，但有理由相信 2022 年初即将发售的续作会带来更多惊喜。

[文：苍穹]

光明记忆
飞燕群岛工作室

PC/XS
射击|主视角+动作
2020年3月26日(PC)



由飞燕群岛一人开发的国产科幻射击游戏《光明记忆》，在 Steam 上架后 48 小时内销量已破 15 万，成绩不俗。《光明记忆》整个游戏由曾贤成一人在业余时间以虚幻引擎 4 完成开发，带有强烈的中国特色，甚至还有古代神话的元素。游戏主打的是各种技能的组合，用脉冲将敌人浮空后使用光剑一阵乱砍的感觉非常棒。游戏的流程只有 1 个小时，可以将其视为序章。《光明记忆》后来受到了微软的青睐，将其作为 XS 的首发游戏推出。2021 年 11 月 12 日，续作《光明记忆 无限》在 Steam 上登场，开发耗时 22 个月。《光明记忆 无限》对世界观、战斗机制、关卡设计等内容进行了重新设计，流程长度也扩展至 3 倍。

[文：纱迦]

本内容由品技书友群自购自扫



只只大冒险

NEXT Studios

NS/PC/PS4
冒险|休闲+合作
2020年3月27日(PC)

作为一款主打双人合作的作品,《只只大冒险》让玩家扮演“阿古”和“茜拉”两个双足外星机器人，在 30 个风格迥异的游戏场景中共同冒险,且各场景谜题所要求的合作方式各异,同时谜题的类型相当丰富。

本作的有趣之处在于摇杆操作和物理特性——玩家只需要利用手柄的两个摇杆便能完成角色的所有动作，即一个摇杆控制一只足，非常简单却能做出非常多奇妙的走位操作，因此玩家的“双足协调性”将决定游戏的难易程度；加之碰撞拉伸等特性的存在，如何利用以上物理特性与队友合作通关是游戏的重点。

此外，虽然是一个双角色游戏，《只只大冒险》的关卡设计却做出了单人玩家通关的适配，在游戏层面上实现了同乐独乐皆可的“人文关怀”。

[文：普罗瑟]

霓虹深渊

Veewo Games

NS/PC/PS4/XOne
动作|射击+ROGUELITE
2020年7月14日

本作是一款像素画风的 2D 作品，采用横版射击的玩法并结合了 Roguelite 要素。游戏地图采用经典的房间切分设计，玩家要一个个清理房间获取物资并挑战 BOSS 才能进入下一张地图。

不断获得道具与能力，组合各种增益是不少 Roguelite 游戏的特色。而本作却另辟蹊径，打造了“增益无上限”的架构。只要你能够获得更多道具，效果便可以无限向上累加，而效果各异的效果还可以相互影响发生化学反应，这使得本作中的每次挑战都充满乐趣。

另外游戏中丰富的梗是一大特色，在游戏中武器、道具、宠物并非完全冷冰冰的数据。恶搞曼哈顿博士的“蓝身博士”、让人不难想到钢铁侠的“史塔克模块”……每一件物品都拥有奇趣的样式与说明，让每次挑战都令人期待新的发现。

[文：沐枫]





不思议的皇冠

NExT Studios

NS/PC
角色扮演|ROGUE+策略
2020年10月16日

正如名字中的“不思议”一般，《不思议的皇冠》的灵感来源于知名类 Rouge 游戏系列——“《不可思议迷宫》系列”。玩家需要只身探索各个风格各异的大迷宫，击败挡路的敌人并挑战最深处的 BOSS。

本作采用经典的“同步回合制”作为战斗模式，通过种类繁多的武器、道具、使魔与魂具为玩家提供了一个十分自由的可搭配空间，为本作打下了耐玩的基础。确保丰富的可玩要素后，又通过元素、闪现、Break 系统这三大独特设计打造出了别具一格的战斗体验——通过技能、地形、场景道具可以为敌我双方附着上多种元素效果；闪现可以让玩家在当回合内自由调整位置；Break 系统则通过连续打出 Break 后的大量连击奖励鼓励玩家进行进攻。

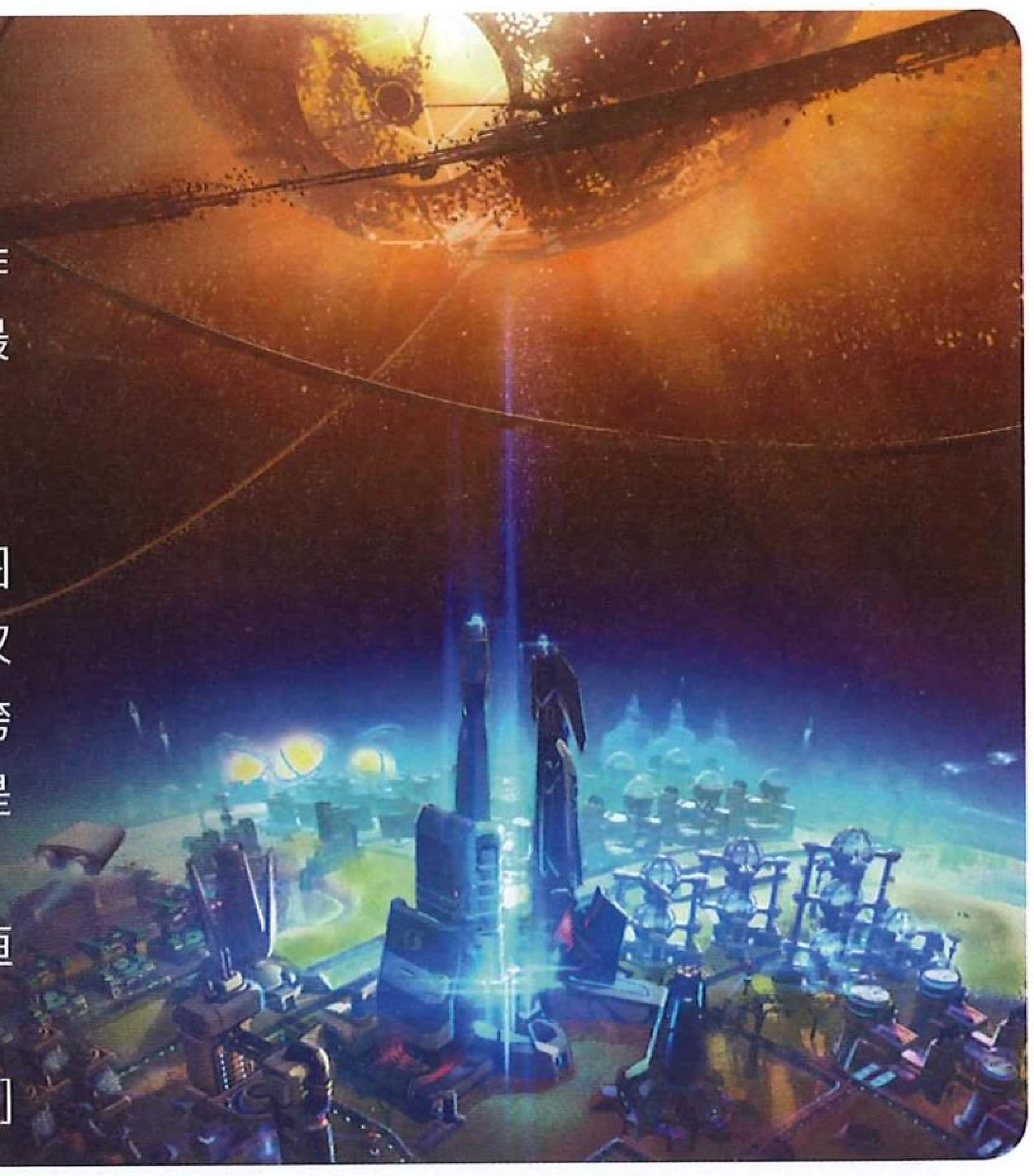
除了优秀的游戏性，精致的手绘美术风格也是卖点之一，让玩家不仅享受到游戏的乐趣，还能拥有赏心悦目的视觉体验。

[文：寰宇]

本内容由品技书友群自购自扫

戴森球计划
柚子猫工作室

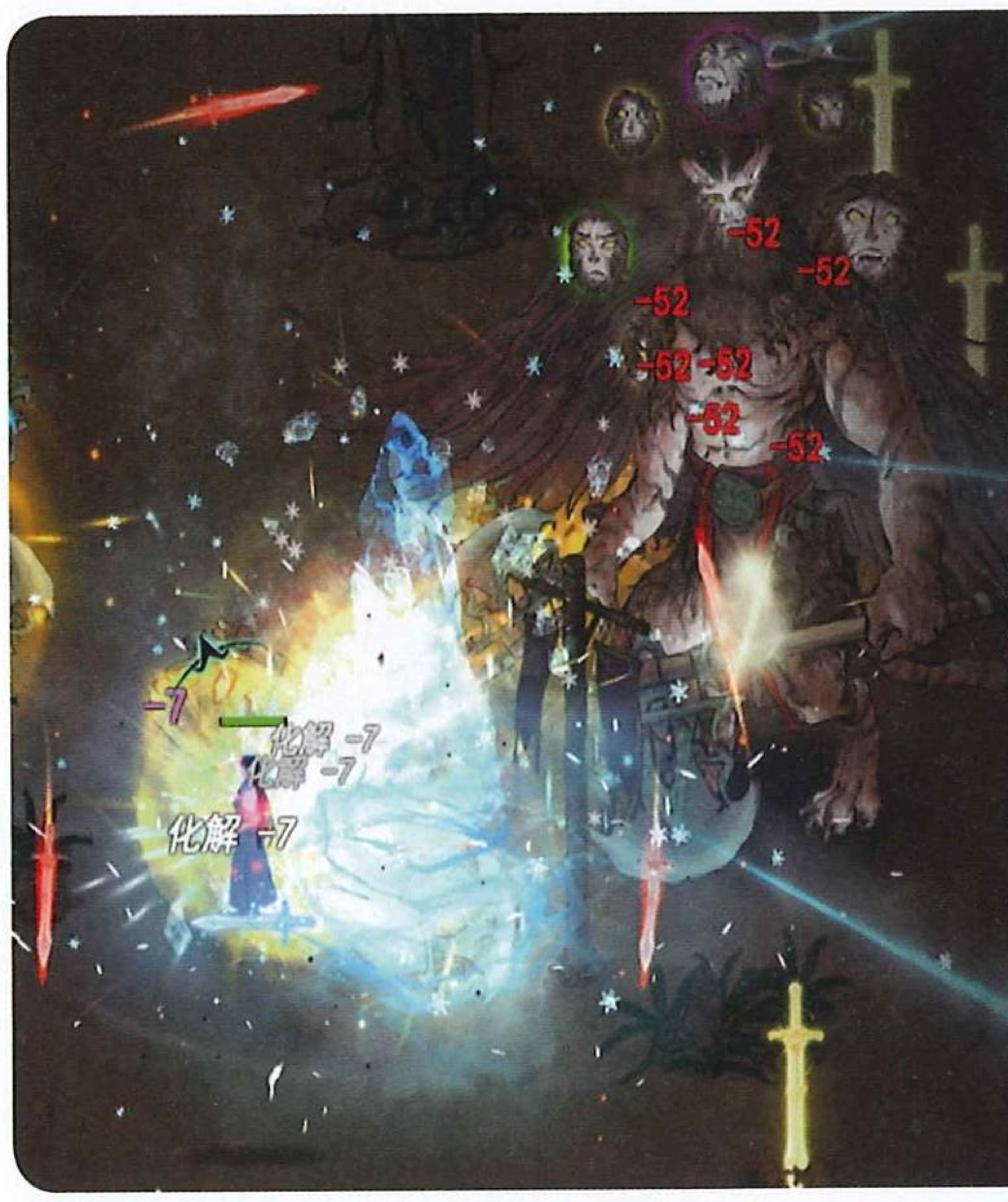
PC
模拟|经营+制造
2021年1月21日



本作立足于 1960 年提出的“戴森球”构想。游戏中，玩家将作为实行“戴森球计划”的先驱前往外星系，白手起家建设生产线。最后建立巨型工业帝国，让计划成为现实。

《戴森球计划》有别于其他“工业”类型游戏的最大特点在于，它的征途是星辰大海——过去同类游戏的舞台大多只设置在一张地图上，玩家需要利用地图中既存的资源展开建设。而本作中，玩家不仅可以采集单颗星球上的资源，还能将目光投向其他星球，建立起横跨星球甚至是星系的流水线；星球间的转移也并非是简单的传送，而是亲自飞离地面，在一段星际航行后踏上外星球的大地；为实现计划，玩家要利用磁轨弹射器将大量太阳帆投向恒星，最终形成包覆整个恒星的戴森球……一系列科幻感十足的场景让人惊叹不已。

[文：寰宇]



鬼谷八荒
鬼谷工作室

PC
角色扮演|动作+开放世界
2021年1月27日

以修仙题材加《山海经》作为背景，《鬼谷八荒》得以让玩家重温文艺作品中漫漫修仙路上的艰难险阻，本作于今年年初放出抢先体验版本，发售后便一路走红的国风题材与游戏玩法获得了许多玩家的好评，虽然该作品当前仍处于抢先体验版本的状态，但鬼谷工作室也在游戏发售后通过各种游戏内容的更新，不断地完善游戏内容，良好的更新频率也让游戏体验上有着常玩常新的效果。

灵活的战斗动作与要素丰富的开放世界，美型且飘逸的人设与简单易上手的玩法是《鬼谷八荒》的饱受赞誉之处。虽然是以目前市面上趋于饱和的修仙题材为游戏的主要设定，但是并不容易让人感到玩法上趋于同质化。战斗细节部分既有传统复古的韵味，也有详细的引导和合理的机制保证达成目标时的流畅性。

[文：利贝]

烟火
拾英工作室

PC
冒险|解谜
2021年2月4日

继上一部主打治愈流日式怪谈物语的《黑森町绮谭》后，开发商“拾英工作室”在 2021 年初带来了他们的最新作品——《烟火》。这是一部基于中国本土题材的民俗恐怖解谜游戏，以剧情为重点，佐以一些简单的谜题。

新人警探“林理洵”因为一场棺材自燃事件，意外发现了一桩早已结案的灭门惨案的疑点。随着调查深入，真实与虚幻的界线逐渐模糊，林理洵也逐渐发现了隐含在这座偏远的山中小镇、以及居民们心中残酷、悲哀的过往，与惊人的真相。



游戏张弛有度的叙事和优秀的人物塑造带来了令人印象深刻的体验，一切为叙事服务，仿佛一口气观看了一场 3 小时的电影。综合的用心设计，使《烟火》成为了 2021 年人气最高、口碑最好的国产独立游戏之一。

[文：日立]

本内容由品技书友群自购自扫



斩妖 Raksasi

眼镜猫工作室

NS/PC/PS4
动作|角色扮演+硬核
2021年4月22日

以 Rougelike 元素为游戏核心，在随机生成的地牢里操控善使各类兵器的美少女挑战民间故事里的妖魔鬼怪。本作以“魂 like”风格的整体设计，搭配 2D 俯视角动作战斗系统，打造出一款黑暗风格的硬核动作冒险作品。画面采用水墨风格的手绘效果，也让游戏整体的观感精致且生动。

虽然开发组只有三人，但是每名角色风格迥异的战斗方式的与不短的游戏流程都展现出了极高的完成度，而且同样在继续为游戏进行免费内容的更新。而本作注重角色走位和战斗节奏的设计，也让精通每一个角色的过程能轻松消灭大量游戏时间。加上游戏中各类装备与道具不同的特效和数周目的深度角色成长，让攻关体验的多样性和能力与装备组合的复杂程度得到了保障。

［文：利贝］

流言侦探

木狼游戏

PC
冒险|文字
2021年4月23日

《流言侦探》最早是一款移动端游戏，于 2017 年上线，并入围包括最佳游戏、最佳独立游戏、最佳剧情等多项大奖。作为一款推理类型的文字游戏，游戏别出心裁地选择了“社交媒体”作为剧情载体。无论是玩家扮演的主角“我”，还是其余角色，他们都只存在于聊天软件上，所有的剧情都是通过聊天记录来体现。

和现实的聊天软件一样，玩家可以和游戏中的虚拟角色互动和聊天，AI 会根据玩家的回应作出相应的回答：语音、表情图、图片。游戏的文本总文字量达到了 50 万，玩家能从中获得线索并且了解这些角色背后的故事，最终找出真相，揭发凶手。而根据玩家在剧情中所作出的选择不同，展现出来的故事也会有所不同。

［文：三日月］





斩妖行

野火数字科技

PC
动作|角色扮演+硬核
2021年7月8日

本作是一款 2D 横板动作角色扮演游戏，玩家扮演前斩妖人和半妖，以不同的立场，在斩妖除魔为民除害的同时，逐渐发现世间正变得黑白难分。配合配角、支线以及双主角的设定，玩家能以不同的角度去审视剧情。

开发组用手绘的形式塑造了一个充满生机、战火不断、失序混乱的东方奇幻世界。而手绘的除了世界，还有角色和其动作。开发组用手绘逐帧动画的方式描绘了角色的每一个攻击招式，也使每一个动作都行云流水。体力的设定要求玩家在战斗中时刻注意自己的站位和攻击的时机，数量繁多的技能则让玩家有足够多的选择去寻找适合自己的玩法。

［文：三日月］

本内容由品技书友群自购自扫

暗影火炬城

钛核网络

PC/PS4/PS5
冒险|平台+银河城
2021年9月7日(PS4/PS5)

《暗影火炬城》是由钛核科技开发的“银河城”类型动作游戏，讲述了居住着诸多“绒民”的火炬城被机械军团占领，老兵雷德文孤军奋战，最终打倒了火炬城的统治者，帮助绒民们重获自由的故事。充满着独特的柴油风格美学的美术风格，场景设计极富老上海元素是其最大特色。

游戏的战斗系统简单易懂，雷德文可以利用三种不同的主武器，通过无缝切换武器的设计实现爽快感十足的华丽连击。游戏有着丰富多彩的关卡设计，雷德文将转战于火炬城的各个区域，包括破旧脏乱的旧城区、歌舞升平的霞飞街、风雪交加的岩西山区、充满神秘色彩的远古遗迹等。游戏难度适中，平台跳跃、战斗和解谜部分的比例把控也恰到好处，喜爱动作游戏的玩家都能沉迷于其中。

[文：水无月]





山海旅人

云山小雨工作室

PC
冒险|解谜
2021年9月10日

作为“云山小雨工作室”的首秀，《山海旅人》以我国民间志怪故事为背景，为我们带来了一款横板像素风格的冒险解谜作品。

玩家将扮演“逆梦师”七云，在书童“明心”的陪同下，接下一桩跨越阴阳两界的荒村谜案。游戏最大的特色是力图用像素还原传统水墨画的意境，而事实上，作品确实做得不错。无论是荒凉冷清的诡异村庄，还是飘舞着桃花花瓣的黄泉奇景，都有一种独属于国人的浪漫。

实际玩法方面，《山海旅人》以结合了中国传统器具、文化的解谜为主。玩家需要在地图中细致探索，完成解谜，发现推进剧情的线索。特色系统“感知”则可以读取 NPC 想法，改变历史，扭转时空。总体而言带来了相对有趣的体验。

[文：日立]

风来之国

Pixpil

NS/PC
冒险|动作
2021年9月16日

这是一款将像素魅力发挥到极致的作品。故事发生在遥远的未来，人类文明历经浩劫、摇摇欲坠，残存的人们在“黑潮”灾害的影响下苟延残喘着。约翰和珊则要在这个世界中展开冒险，沿途造访各式各样的城镇，遇见形形色色的人。游戏的核心玩法致敬 2D 俯视角的《塞尔达传说》，以动作为核心进行战斗和解谜。“大叔 + 萝莉”的双主角组合则拥有各自的特性，约翰可以使用多种武器、主要负责战斗，珊的特殊能力则用于辅助和解谜，流程中还经常需要运用双人切换的操作来破解谜题。除了主线冒险之外，还有料理菜谱、支线任务、隐藏宝箱等元素，丰富游戏的内容。

另外值得一提的是本作内置的复古 RPG《大地之子》，致敬《勇者斗恶龙》的同时融合了扭蛋收集，还有二周目、隐藏 BOSS 等设定，颇具耐玩度。

[文：苍穹]



本内容由品技书友群自购自扫



本内容由品技书友群自购自扫

“塞提基内亚史官”松野泰己和他创造的日式S·RPG新范式

——“《皇家骑士团》系列”回顾

文：Lunamos　编：水无月　美编：01

“在遥远的古代，那是曾有强力统治者的年代

是邪恶的暗黑魔法和铁之律条所支配的

叫作塞提基内亚的时代”

前言

如今有许多游戏作品以宏大的战争和政治描写为卖点，但玩家却常常会感觉到以此为题材的作品普遍缺乏厚重的历史感。究其原因，可归结于一种存在于游戏和政治之间的根本矛盾：电子游戏中主角团队往往拥有超凡的能动性和选择权，具体表现为上天入地，无往不利；而战争和政治的本质是一种妥协，涉及到利益集团各种复杂和不得已的博弈过程，舍小弃大，甘居人下是玩家必须面对的现实。一位“宝剑所向即是正义”的浪漫主义英雄，自然无法换位思考并理解妥协和折中的意义所在。当编剧自居上帝时，政治剧中的角色便只是手中随意摆弄的棋子，即便有漏洞百出的情节，也总是能用机械降神的补丁去修正，如此一来真实感自然大打折扣。

而在另外一些作品中，角色和剧情的发展如同山间自行闯荡的溪流，仿佛拥有自己的生命。编剧们不再扮演上帝，而是躬身成为忠实记录一幕幕故事发展进程的史官。随着人物的生命之河在大地上绵延不息，最终汇聚成历史的洪流奔向命运之海，一段史诗就此谱写而成。本文要介绍的系列作品《皇家骑士团》，尤其是其中的扛鼎之作《皇家骑士团 2》所描绘的故事和世界，可以说把握到了这种仿真推演法的精髓。作品里瓦雷利亚群岛中各个民族与其中的英雄人物，在历史因缘的相互牵制下身不由己的命运沉浮，牵动着每一名玩家的内心。除剧情亮点外，《皇家骑士团 2》还被看作是战棋游戏，或者说日式 S · RPG 游戏的一次自我突破：创新的高低差地形系统，富有策略性的行动顺位机制，精美的箱庭式关卡设计，再加上丰富的职业和养成体系，诸多在各方面都体现出高完成度的优秀创意，让其成为区别于“火纹系”的另一种战棋游戏设计模式，为后世诸多作品所借鉴和传承。

一款游戏能同时被“系统派”玩家和“剧情派”玩家所同时推崇是极为难能可贵的。《皇家骑士团》这么一个特别的日式 S · RPG 系列是怎样诞生和进化的？为何最初的制作人松野会以这种独特的视角来进行叙事？系列中轮番出现的战略和战棋两种玩法各有怎样的特点？后松野时代的系列作品有怎样的变化？本文将为读者从开发背景，游戏系统和特色，世界观与剧情的独到之处等方面，对“《皇家骑士团》系列”进行回顾，希望前面的问题，你都能在本文中找到答案。

本内容由品技书友群自购自扫

黎明篇：小作坊里的灵感交汇
——Quest早期简史

尽管“《皇骑》系列”的辉煌应当归功于天才制作人松野泰己，但遗憾的是这位创始者并未能够坚持伴随这个系列走完其发展旅途。这一切的开端，还要从Quest——这个坐落于东京世田谷区三轩茶屋的游戏软件公司说起。

1988年，风靡日本的国民级RPG游戏《勇者斗恶龙III》发售，一时间引发万人空巷的热潮。Quest便成立于这部经典RPG作品发售后的半年。从这家公司的命名我们甚至可以猜想，当初这些热血沸腾的创业者们，或许满怀想要做出像《勇者斗恶龙III》一样伟大游戏的梦想。在德川诚社长的筹划之下，Quest招兵买马并开始在FC平台开发游戏。松野泰己、吉田明彦、皆川裕史等后来在业界写下了浓墨重彩笔触的创作者们，也都在这段时间进入Quest，开启了自己作为游戏开发者的职业生涯。

Quest早期开发及发行的游戏虽说质量还算过关，但市场反响都不温不火。1990年推出的《魔天童子》作为一款典型的FC时代横版动作游戏，其特色是东方氛围的美术风格以及多种可选择的武器和能力。虽然完成度还不错，但作为FC末期的游戏面临的竞争压力太大，最终成绩不如人意。随后公司发行了《地城之子》(Dungeon Kid)，这是一款可以由玩家自行设计地下城的3D迷宫RPG，游戏画风可爱但机制略显硬核。而1990年末Quest还发行了RPG《武藏冒险》(ムサシの冒険)，讲述主人公宫本武藏二代目成长为大剑豪的故事，这也是Quest在FC上发行的最后一款游戏。

随后Quest转战PC-E平台，为其开发了一款横版飞行射击游戏《Magical Chase》，玩家操作一位会发射弹幕的魔女，色彩鲜艳活泼。松野泰己、皆川裕史等社员都曾参与过本作的制作，因而作为主角的魔女以及游戏中的南瓜人等也都作为彩蛋在之后的《皇家骑士团》游戏中多次出现。

1990年，Quest和Bothtec的合并成为公司发展成长中的里程碑式的事件。Bothtec是由Both工业所资助成立的软件开发企业，社长八卷龙一正是Both工业董事长家的公子。这位二代目不仅有钱，而且对电子游戏颇有兴趣。Quest曾将Bothtec的著名策略游戏《大战略》移植到FC平台，之前的合作经历也促成了这次合并，让Quest成为了既有PC又有主机开发和发行业务能力的公司，同时造就了之后Quest游戏的独特气质。Bothtec的一些人才储备，如音响制作部门的崎元仁、岩田匡治、松尾早人等也都与Quest共享，成为了后来公司发展的中坚力量。

以如今的视角看，我们在这段Quest的早期简史中，除了其本身的经历外还能获得一些其它的启发：当时游戏业界除了Quest之外，还有大量类似体量的小型企业如同繁星一般升起和陨落，其中却并未走出属于他们的松野泰己、吉田明彦和皆川裕史。难道Quest只是撞了大运，就刚好能招到未来游戏业界的大人物？

或许将思路逆转过来更加合理——这些制作人日后的成功，他们在Quest工作期间得到的培养锻炼至关重要。有PC开发背景的Bothtec和主机开发经验的Quest这两家公司的合并，让这些制作人的开发经验突飞猛进。比如松野就在Bothtec推出的PC游戏的影响下，对《大战略》《银河英雄传说》这样强调宏大世界观和数值策略的游戏产生了浓厚兴趣。据他自述说自己曾用表格将《大战略》的单位数据和计算公式都整理过一遍。这种理解对之后设计《皇骑1》的战略型玩法，以及设计《皇骑2》的数值都有很大帮助。再如Bothtec的崎元仁和岩田匡治则也是因工作需要，必须接触学习不同的PC和主机声音芯片的特性，从中逐渐磨练了适应各个平台的技术，将技巧互相迁移，创造性地设计出了独特的音响效果。开发者们突破了以往的舒适区，拓展了交叉领域的了解和接触，拥有了更灵活的开发思路。

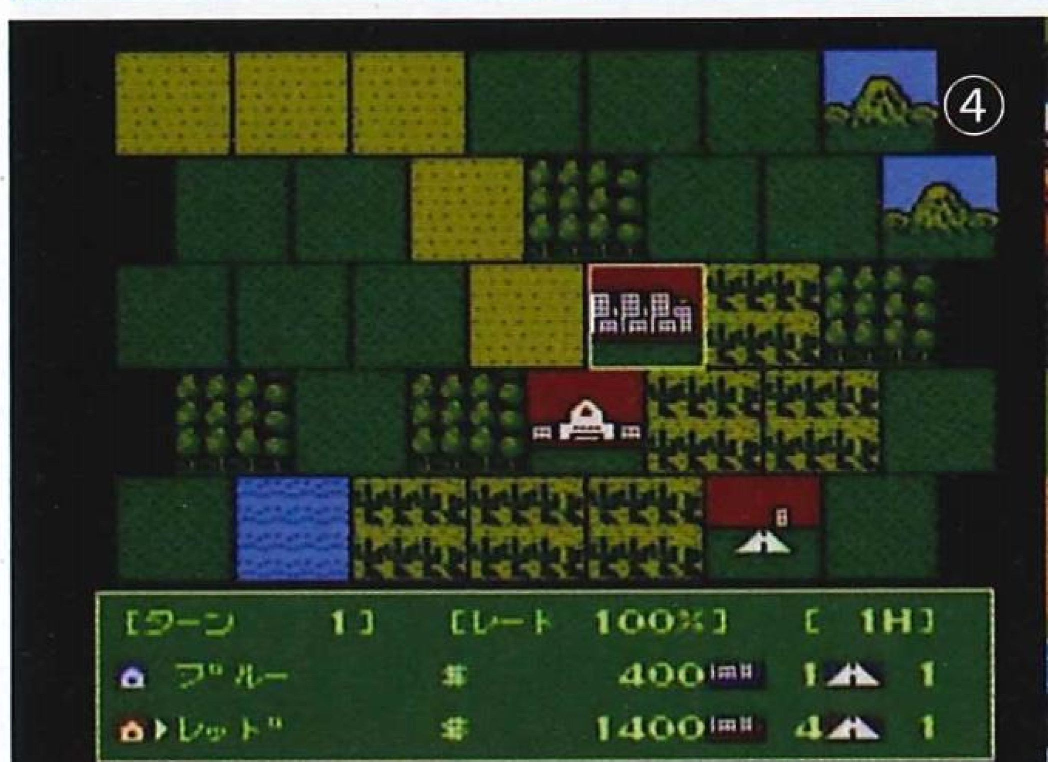
当然了，也许这一切都没有这最后一个原因重要：那就是Quest在这之后开发的《皇家骑士团》确实火遍了全国，成了日本游戏史上不可不提的杰作。所谓成王败寇，自然它的开发者身价也同样暴涨，成为了人才市场上炙手可热的焦点。

本内容由品技书友群自购自扫

















①皆川裕史
②松野泰己
③吉田明彦
④《大战略》FC 版
⑤《武藏冒险》
⑥《Magical Chase》
⑦《魔天童子》
⑧《地城之子》
⑨崎元仁
⑩岩田匡治
⑪松尾早人







本内容由品技书友群自购自扫

野望篇：塞提基内亚的创世神与他的《奥伽战争》

自 1992 年开始，Quest 开始策划迄今为止最有野心的游戏作品——《传说のオウガバトル》，直译过来为《传说的奥伽战争》，通称《皇家骑士团》初代（在前文和下文都简称为《皇骑 1》）。而这一策划的最初创造者，整个系列的灵魂人物，就是这位 1965 年出生于新泻县的小镇青年——松野泰己。

在他考入法政大学的那一刻，就如同许多日本年轻人一样，正准备经历一场一眼看得到头的人生。但命运这个混沌系统最厌恶的便是确定性。松野恐怕想不到他小时候热爱的二战微缩模型会在未来给他的宏大史观设定提供了灵感；想不到对欧洲尤其是巴尔干时政和历史的兴趣赋予了他对复杂民族格局叙事的好奇；想不到学生时代拍摄电影的经历给他带来了讲好故事的能力；想不到从经济系退学让自己陷入了为爱好背水一战的境地；也想不到退学后在经济专栏做编辑磨练的文字技巧为他未来的剧本工作提供了扎实基础；而最让他想不到的，可能就是自己的整个人生，会因为学生时代所创作的一部幻想世界企划案《奥伽战记》而改变。

一切的“想不到”带来了一个决定性的转变——他进入了 Quest 公司，成为了一名游戏制作人，并得到了将《奥伽战记》企划案付诸实现的机会。无数的巧合，最终造就了这样一位在日后制作了两款《FAMI 通》满分游戏（《放浪冒险谭》和《最终幻想 12》，后者算半次的话也有 1.5 次了），在群星闪耀的日式游戏黄金年代也被广泛认为极具才华的游戏制作人。当然了，关于人生的种种机遇本就无常，并没人能预测一切。

松野中学时便沉迷街机游戏，大学有了自己的 FC 以后开始崇拜宫本茂和堀井雄二等游戏业界的先行者，退学后不满于撰写经济专栏的无趣乏味，决定进入游戏行业，实现制作游戏的理想。面试 Quest 时，他对幻想世界的构架能力被德川社长敏锐地捕捉到了。社长在翻阅了他所创作的企划书之后，毫不犹豫地将这位年轻人招募到了麾下。参与了《魔天童子》和《武藏冒险》等几个项目之后，26 岁的松野便被委以大任，开始制作他入社时所规划的《皇家骑士团》企划了。松野曾在游戏发售 20 年后，也就是 2013 年左右，在 Twitter 上描述过关于这款游戏发售前后的一些趣闻，这也方便了我们以此为脉络进行介绍。

《皇家骑士团》在 1991 年 6 月到 7 月左右正式立项，其主轴就是他入职时提交的以塞提基内亚神话为中心的《奥伽战记》策划案。原案共有 8 章内容，为了缩小游戏规模，松野挑选了其中的第五章《黑女王的进军》作为切入点。原设定中，这是一段战火纷飞的年代，因此更容易让玩家迅速沉浸其中。

作为在 FC 红海时代后发的中小型公司，Quest 更愿意着眼未来。对于这一重要项目，社长果断决定在任天堂的新主机，也就是超级任天堂（SFC）上进行开发。一来这能大幅提升开发游戏的自由度，不必花费大量心思极力优化；二来新主机初期时游戏竞争压力较小，是一炮走红的机会。然而公司内部的人员对 SFC 并不熟悉，开发进度缓慢。加之公司之前的项目线还在收尾过程中，因此资源配置并不顺利。据松野说，他当时仅仅能找到两名技术人员和他一起开始初期工作。美术方面本想让皆川裕史全盘负责场景制作，吉田明彦绘制角色，然而两位美术人员都在其他项目中忙得不可开交，分身乏术。吉田只来得及给游戏设计人物和塔罗牌，画了两个月的线稿后，又被调到其他项目中了。这个断断续续的状态一直持续到 1991 年《Magical Chase》发售后才缓和过来，《皇骑 1》开发终于逐渐步入正轨。

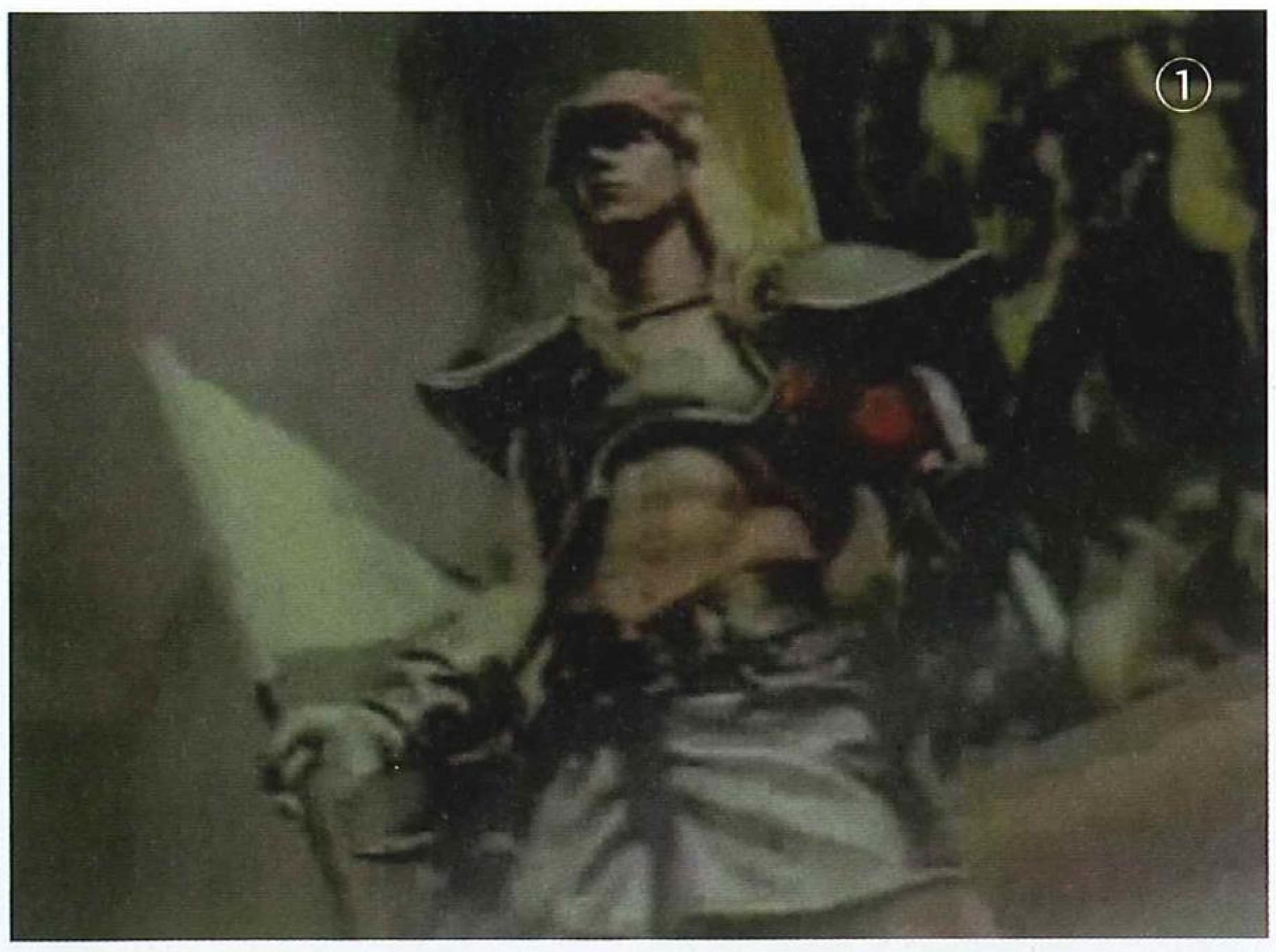
此时虽然剧情脚本已有眉目，但游戏类型却尚未确定。当时公司提供了两种路线让松野选择：一是偏动作向的游戏，二是偏思考向的游戏——这也正是由《魔天童子》《Magical Chase》等游戏所代表的原 Quest 路线，和由《大战略》所代表的 Bothtec 路线——最终松野选择了后者。他从 Bothtec 的战略兵棋模拟类游戏的耳濡目染中获得了大量灵感，决定将《皇骑 1》的游戏类型同样设定为战略类。

随着开发工作有序而紧张地进行，《皇骑 1》项目终于从 1992 年开始愈发顺利。在完成了绝大多开发工作后，公司决定让松野单枪匹马去参加当年的任天堂 Space World 展会，并宣传自己的作品。没想到这正是《皇骑 1》从默默无闻到小有名气的一个转折点。同时也正是在这里，松野和当时在 Square 制作《最终幻想》的坂口博信交换了名片——熟知之后松野人生历程的读者应当意识到了，或许他的出走早在此时便已经埋下伏笔。

本作名列展会“最期待游戏“调查问卷的第十一名：前十名都是大厂作品，无甚稀奇，而第十一名的 Quest 虽算不上名不经传，但与其他大厂相比可以说相当不起眼，这让希望扶持小型第三方的任天堂感到惊讶，并且在之后的生产制造和销售等方面给了 Quest 很多优惠政策，比如垫付卡带制造费用这件对任天堂来说是举手之劳的事，对 Quest 这样没有能力借到低息贷款的小公司来说就算是天大恩惠了。任天堂甚至还帮 Quest 做了电视广告，并且深入参与了游戏的 QA 工作。而这些都为日后的大卖奠定了坚实的基础。

这里补充一点杂谈：在与任天堂深入合作后，发生了

本内容由品技书友群自购自扫











①《皇骑 1》的电视广告
②吉田明彦设计的塔罗牌
③年轻时的松野泰己
④ CF 值
⑤战斗画面
⑥游戏中的角色立绘



本内容由品技书友群自购自扫





①每座城市都有丰富的世界观塑造文本　②游戏的大地图战略画面

一件让松野哭笑不得的事情，本作游戏名本来叫《オウガバトル》（Ogre Battle），在《FAMI 通》的预览里也能看到游戏的初期命名。这其实是松野一直以来最喜欢的“皇后乐队”的一首曲子的名字，直译的话是“食人魔战争”或者“奥伽战争”，虽和游戏本身的剧情也有一定联系，但更多算是制作人自己的一点小小趣味。只是任天堂方面表示游戏起这种奇怪的名字是大忌，恐怕会影响销量。在松野的强烈要求之下，才得以保留了这个名字，但还是不得已在前面加了传说二字，变成了《伝説のオウガバトル》才勉强过关。这对作为皇后乐队迷的松野来说或许稍有遗憾吧。

随着测试工作的结束，SFC《皇家骑士团》初代于 1993 年 3 月 12 日正式发售。借着任天堂宣发的东风，游戏预定情况十分良好，翘首以待的玩家们也终于得以一窥这款神秘新作的真面目。

《皇骑 1》的游戏系统可谓十分新颖，宏观主要玩法为半即时策略（相当于带有暂停功能的即时策略），玩家在暂停时可以操作单位的部署和移动。只不过与真正的 RTS 最大区别是敌我单位相遇时会切换到另一个战场画面中去展示战斗场景。在这一独立的战斗场景中，单位会自动依据本身能力设定来进行目标选择、技能和法术的释放以及攻击。玩家通过安排单位和资源的分配、部队的行动路线等等，不断消灭敌方有生力量，占领城市和据点，直到攻陷敌方大本营。

游戏中玩家有着丰富的战术选择。比如可以从大本营派出更多的部队，不过负面效果是导致每天消耗的军资金增加。而玩家也可以对地图上各处的城市进行占领以增加军资金的收入，但代价则是部队会变得分散，容易遭遇敌军多股部队的侵扰等等。

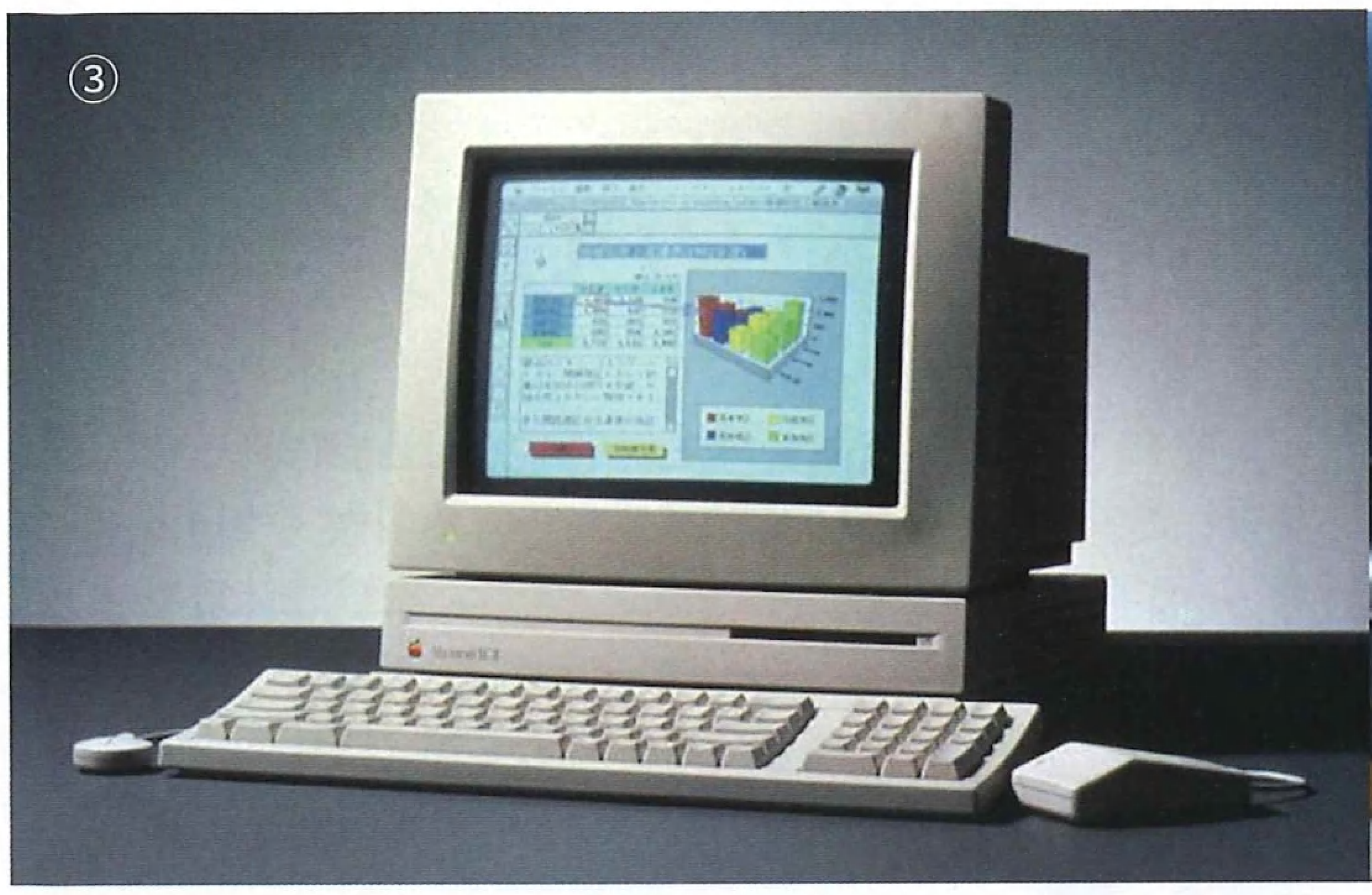
而本作的游戏数值依然基于 RPG 逻辑，并提供了许多养成和组合的乐趣：部队由至多五个战斗小队组成，而每一个小队都有各自的职业、装备和等级。游戏中丰富的职业系统，职业间的相生相克，不同种类的状态和伤害魔法，阵型对战力的影响，各种职业和阵型组合产生的数值质变，能改变战局的塔罗牌系统，还有丰富的装备和物品系统等，都增加了养成和战斗的多样性。部队的单位职业组合有点像现在常说的“配装”，玩家可以安排队伍中战牧法等不同角色的比重以组合成为一支适合各种战斗环境，无往而不利的胜利之师。

《皇骑 1》在关卡设计方面也值得称道，游戏有数十个迥然不同的关卡地图，每个地图的布局和进攻路线都颇具设计感。每座可占领城市或据点中都埋藏了丰富的介绍性文字，有些提供了支线任务和故事，有些埋藏了达成真结局的隐藏道具，而更多的则是提供塑造世界观的补充性说明。可以说，《皇骑 1》的成功并不仅仅依靠噱头或是新颖的机制，它是一款从画面到系统到剧情，都打磨得十分细致的高完成度作品。有资格在早期策略游戏的发展史中写下属于自己的一笔。

以现在的眼光回头看，《皇骑 1》的主要问题还是策略性相较回合制游戏来说有所下降。即便游戏看起来为玩家提供了更多选择，甚至还设置了战争迷雾来增加博弈的不确定性，让人无法捉摸 AI 的动向，但实际上玩家的有效操作比较有限，不像回合策略中每一个选择都会带来实打实的反馈。作为即时策略游戏似乎并未提供与其操作复杂度相匹配的反馈与满足感。

限于年代，《皇骑 1》游戏 AI 的设计还比较稚嫩，玩家常常发现自己一顿操作猛如虎，结果还不如龟缩战术耍无赖，敌军自会向我方大本营疯狂进攻。采取守株待兔的策略，集中优势兵力合理分配，利用大本营能够回复的特征以逸待劳，总能轻易击溃千里来袭的敌军。究其原因，还是在于这套基本架构较为粗糙的即时战略系统无法体现排兵布阵的精妙，据点回复的设计让防守方优势过大，同时敌兵 AI 设计过于简单。好在开发者显然意识到了这一点，因此在游戏中引入了一个十分关键的数值“Chaos

本内容由品技书友群自购自扫





③ Macintosh LC2，当时松野就是在这个型号的机器上做出了《皇骑 2》企划　　④ "《皇家骑士团》系列"的作曲者崎元仁

Frame"，直译为混沌框架，这里我们可以简称为 CF 值。游戏中解放地图城市会增加 CF，而让城市被敌人占领，或任由时间流逝，则会减少 CF，除此之外，游戏中的一些战术选择：例如恃强凌弱地用高等级部队消灭低等级的老弱残兵，或是背水一战以少胜多，以及一些伙伴的加入等等都会改变这一数值。而 CF 值在游戏中扮演了至关重要的角色，它与游戏的结局有关。如果要打出游戏中最好的几个结局，必须要维持 CF 在一定水平之上。一定程度上鼓励了玩家去尊重游戏机制，主动出击以求在更短的时间内解决战斗。当然这种战术的存在依然能制造出一些不平衡或偏离设计意图的战法——比如在前线的城市，依然可以不动如山地面对汹涌而至的敌方部队。

总体上而言，《皇骑 1》的游戏系统可以说瑕不掩瑜，这部作品优秀的玩法设计依然是主机游戏在即时策略类型上的一个值得纪念的尝试，在手柄输入的限制之下已经尽力做到了最好。

画面方面，本作大地图的图形要素虽然略显单调，但战斗画面十分优秀，能看出设计者对每一个职业人物及其技能刻画的用心。吉田明彦绘制了本作的人物画像，他笔下雍容端庄的女皇，初涉人间的天使，流落他乡的落魄王子，华贵美丽的将军之女也都十分精美鲜活。

音乐方面，崎元仁、岩田匡治用出色的创作为游戏补上了木桶的最后一块板。如同"带着镣铐跳舞"一般，利用性能受到很大限制的 SFC 声音处理芯片实现了交响乐效果。在当时，游戏作曲者同时也相当于半个技术人员。仅仅作出电子乐的曲谱只相当于完成了不到一半的作曲工作，之后还有在实机上进行调整和实现的过程。这一过程中作曲家需要将谱子在机器上用相应音源进行实现，并利用技术手段调整音色和效果至最佳状态。根据后来游戏杂志对崎元仁的采访，SFC 的音频放大部分调试技巧难以掌握，机器发出的声音跟自己的预想往往有很大区别。他需要利用经验以及试错的方式去调整声波的特性和修改音色，并且通过询问大量听音测试的志愿者，得到反馈后进一步修改。最终才得以实现《皇骑 1》气势磅礴的交响风乐曲。而这些工作经验在后来也同样让《皇家骑士团 2》受益匪浅。

《皇骑 1》也有着丰富的角色和剧情。玩家扮演一位泽诺比亚王国的骑士，引领解放军反抗塞提基内亚女皇恩多拉的邪恶统治，并发掘出了女皇背后更深层阴谋。一代的战争几乎波及到整个大陆，而且大量涉及诸如远古神魔、三神器、天界这样的高幻想设定，不仅有大气磅礴的故事，于细微中又能窥见人性千面。《皇骑 1》通过许多简短的对话以及城市占领时的碎片化剧情信息，从多方面迅速在玩家脑海中建立起人物和世界观的主要印象。游戏中许多人物原型也都来自著名神话和史诗，群像丰满立体。十几个迥然不同的结局中人物命运会因为玩家在战斗中表现的不同而天差地别，还有几处意想不到的情节翻转，起到了画龙点睛的作用。总体来说本作在剧情方面表现不俗，也为之后的作品做了良好的铺垫。

《皇骑 1》系统令人耳目一新的要素，加之剧情、音乐和美术也表现出了出色的水准，最终拿到了《FAMI 通》33 分的高分而进入金殿堂。这对 Quest 这样的小型游戏开发企业来说难能可贵。而 40 万份的高销量，也与任天堂在制作和宣发上的大力支持分不开。游戏的优秀表现让松野在公司内部地位大幅提升，而续作开发由此提上了日程。松野的生活变得逐渐宽裕，而他所思所想都是如何将脑海中更丰富的企划构思以更加优秀的游戏作品来实现。据他在社交网络中回忆道，结束了《皇骑 1》的主要工作后，他庆祝的方式是第一时间去商店抱回一台苹果 Macintosh LC2 电脑和一份同时支持矢量和标量绘图的 SuperPaint 软件——这位工作狂连给自己购买的奖品都是生产力工具。

本内容由品技书友群自购自扫

怒涛篇：从上帝到史官
——《皇家骑士团2》如何成为S·RPG的丰碑

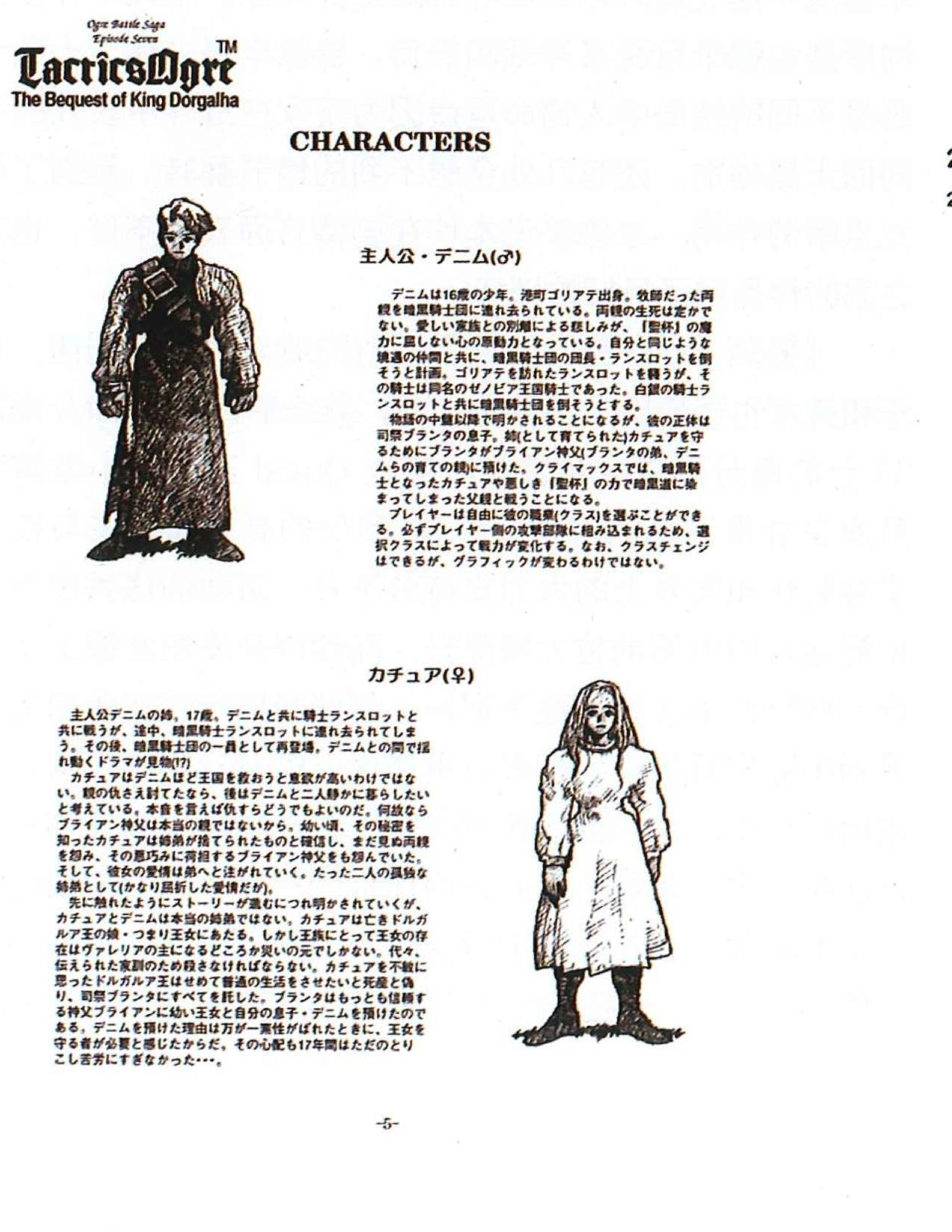
日本游戏制作人所制作的游戏企划书，也就是一种现在业界常提到的游戏设计文档（Game Design Document，GDD），展示游戏的基本界面，玩法和设计理念。松野曾经在Twitter晒出他当年精心制作的《皇骑2》企划书。可以看到，文档的排版考究，设计漂亮，内容详实，可见制作时的一丝不苟。他确定了视觉效果，设计了标题字体，绘制出了主要交互界面UI，解释了游戏系统数值。从文档中也可见制作人在大脑中已经有了游戏最终呈现效果的清晰轮廓。换句话说，游戏已经在心中跑通过无数次，而剩下的工作就是把它从自己的脑子里，用一行行的代码和一幅幅的美术素材搬进卡带中。

这些看似繁琐的文书工作或许体现出了那个时代许多日本游戏制作人身上值得学习的地方。尤其是这种胸中有丘壑的全局把控能力。吉田直树作为著名的《最终幻想14》的制作人，便是松野泰己的一位忠实“粉丝”。访谈中他就对松野撰写的企划案大加赞赏，表示自己初出茅庐时就从中学到了很多东西。

补充：从《皇骑2》初版企划书上我们也能找到一些与成品游戏有趣的区别：比如游戏名一开始叫做《兰斯洛特》，而非后来的《Tactics Ogre》。显然，松野想让玩家操作一代中出现的骑士兰斯洛特进行游戏，后来或许是为了照顾青少年市场，主角改成了少年德尼姆。再比如一开始的副标题——“多尔加鲁亚王的遗产”，后来改成了“携手共进”等等。

1995年已经是SFC的大后期，这一时期优秀作品百花齐放。松野注意到《皇骑1》的系统在主机上进行操作的不便性和策略选择的局限性，因此并没有考虑在一代系统基础上更进一步。同时他也没有回归传统、循规蹈矩，而是在已被市场验证的战棋类游戏玩法上做出了大量创新。经历了两年多的艰苦开发，战棋史上一款里程碑式的作品——《Tactics Ogre》，也就是《皇家骑士团2》终于横空出世。

在日式游戏中，策略类游戏一般被称作SLG游戏，其实就是Simulation的简写。这一类型发源自桌游和兵棋，



①

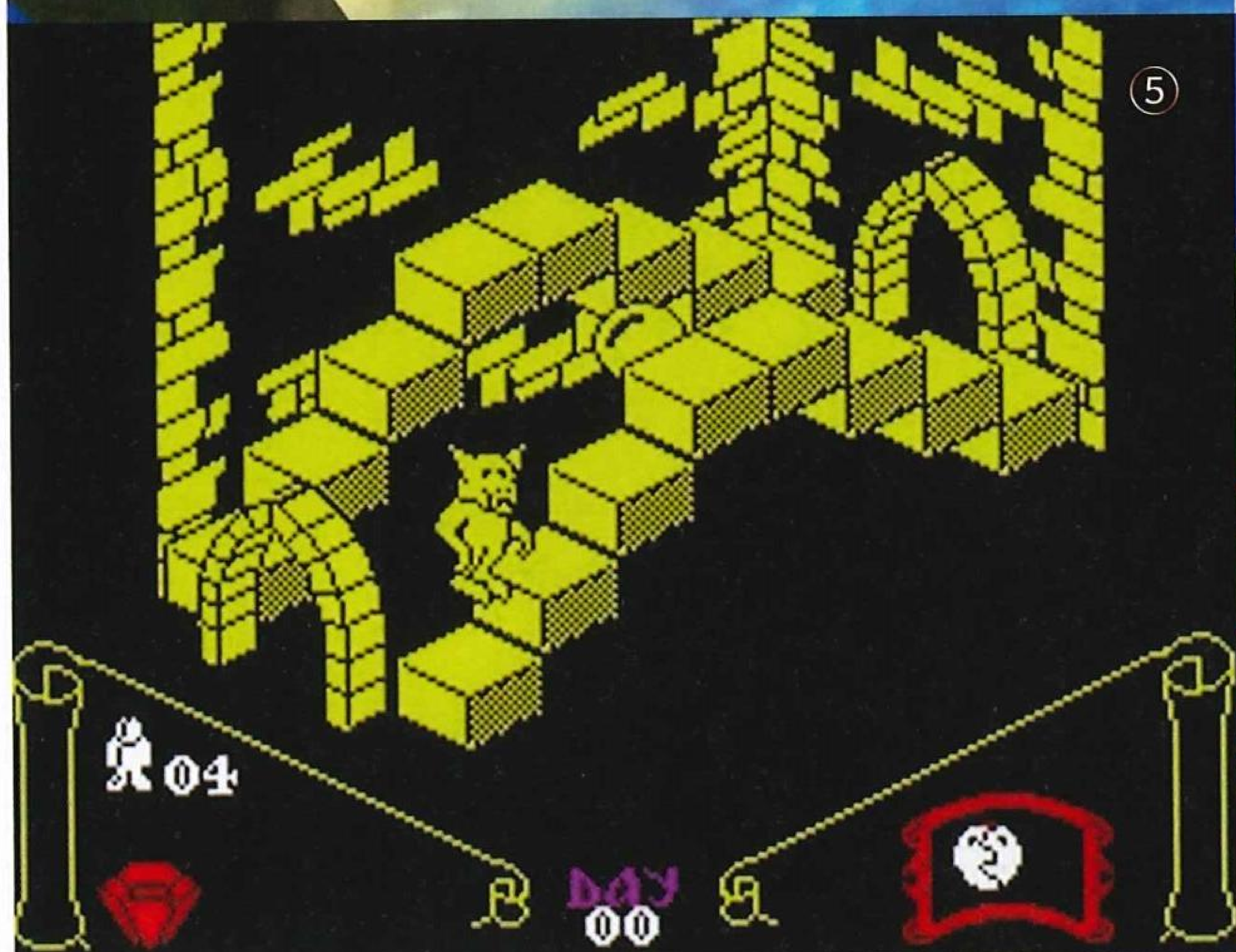




本内容由品技书友群自购自扫

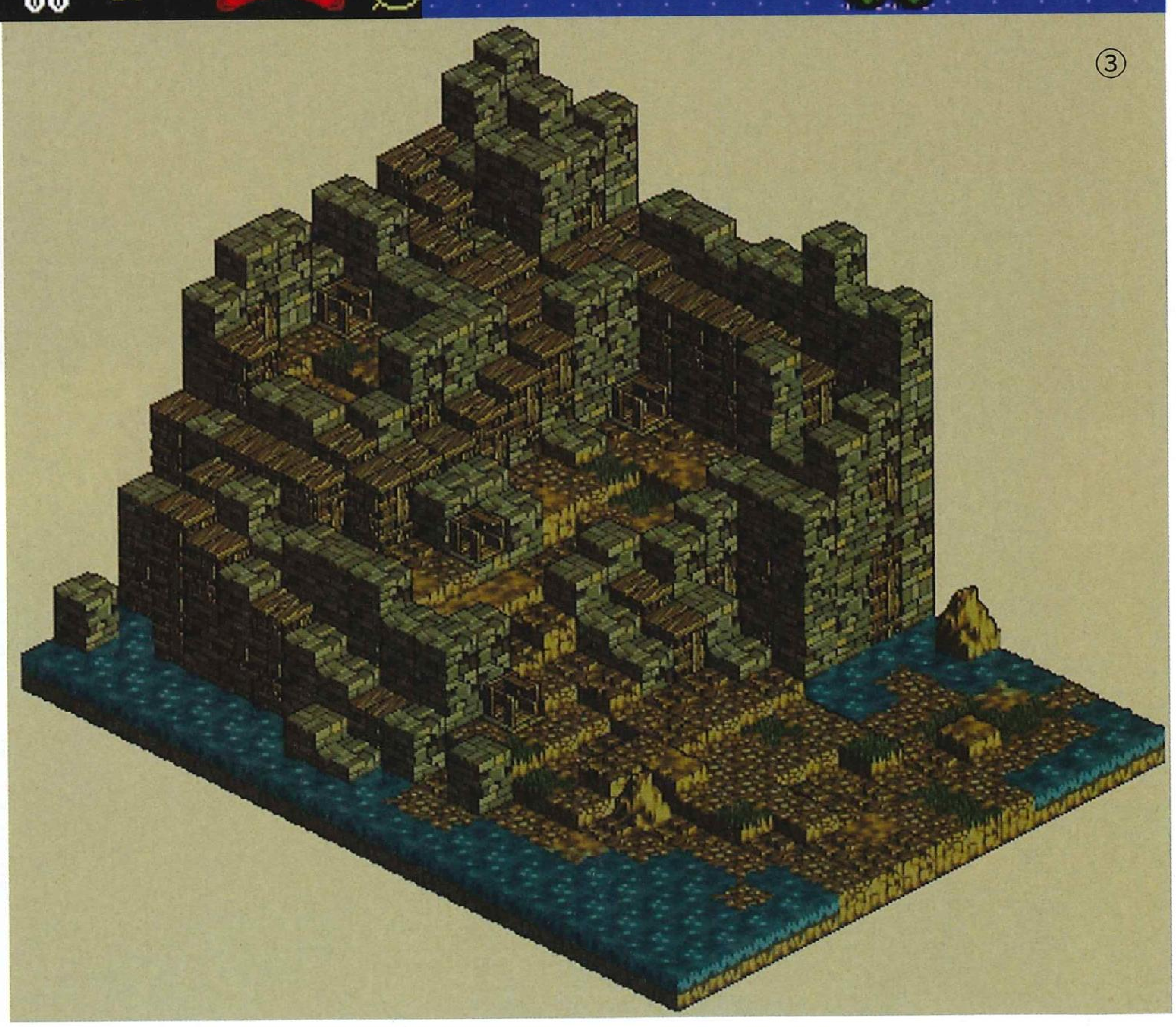


①②《皇家骑士团 2》企划书
③有高低差的战场地图
④《风色幻想 3》
⑤ 1984 年 ZX Spectrum 平台的《Knight Lore》
⑥定义了 S · RPG 的《火焰之纹章》









本内容由品技书友群自购自扫







①②优秀的图形表现
③伊藤裕之
④借鉴了高低差地图的独立游戏《Fae Tactics》



本内容由品技书友群自购自扫

在苹果电脑和 IBM PC 上也出现了像 SSI 和光荣这样的战争模拟类游戏的先驱，并随后发展壮大成为如今大家津津乐道的一个大类，也就是策略类游戏。而我们熟知的《火焰之纹章》则结合策略游戏和 RPG 开创了一种独特的子类型——Simulation RPG（S · RPG）。在这类游戏中，玩家操作的士兵不再是策略游戏中常见的"路人甲"，而是会被仔细描写和塑造的丰满人物，游戏系统中有大量从 RPG 中借鉴来的职业和养成数值要素，采用了关卡制，并将战斗融入进了精彩的剧情里，通过这类融合定义了 S · RPG 类型。在中文语境中，我们也往往会将这类游戏称为"战棋游戏"，不过在本文中还是以 S · RPG 来进行统一称呼。

S · RPG 在《火焰之纹章》流行开来之后，作为一种类型范式被大家广泛接受。许多有类似机制的游戏，例如"《光明力量》系列""《兰古利萨》系列""《超级机器人大战》系列"等等也在日后为大家耳熟能详。那么和这些前辈相比，《皇骑 2》又有着怎样的突破或创新呢？下面我们就从系统和剧情两个方面来具体谈一谈。

如果举出本作最让人津津乐道的设计，那当然是官方所谓的"HERMIT"系统，也就是地形高低差系统了。这个系统是由 Quest 的技术部门在研究了松野的设计文档之后，研发出的一种战棋游戏地图表现方式和单位移动的运算方式：战场地图呈现为斜 45 度角的视角，每个格子包含位置、地形和高度这三个要素，以及人物有朝向等额外参数，它在本是 2D 的战棋战场上引入了第三个维度：高度，因而也常被人称作 2.5D 式战棋游戏。

"斜向视角 + 高低差"可以追溯到许多早期的游戏设计中，例如 ZX Spectrum 平台上经典动作冒险游戏《Knight Lore》，关卡中用方块的堆积表示地形高低，角色可以在关卡之中朝各个方向自由行动。松野在采访中则提到自己曾经从 FC 的解谜冒险游戏《Solstice》以及 MD 上的 A·RPG《皇帝的财宝》中获得灵感。这两款游戏的单位都能在一个斜视角 3D 地图中自由移动，通过跳跃在不同高度地块进行上升下降，而这都在最终的 HERMIT 系统中得到了体现。在一次售前采访中，开发部的技术人员村泽裕一则介绍了他们如何使用特殊的算法，根据对存储的少量信息加以运算，在一秒内能生成一万九千个地图块。因而即便游戏保存了大量的场景地图，甚至有百层死宫这样的地牢，但由于压缩算法的高效，实现这一效果并未增加太多存储容量。

事实证明战棋和 HERMIT 系统的组合的确能够产生化学反应。游戏中 3D 地图的体现并非是简单的 2D 地图加上一个高度参数，在游戏中我们经常看到地形对战斗产生决定性影响：例如高度会影响短兵器和长柄兵器是否能够击中，而抛射物的轨迹也会被我方和敌方之间的地形所影响。如平射的弩箭可能被地形阻挡，而抛射的弓箭则可以跨越高墙而命中后方敌人，但如此一来命中率会有不小的下滑。包括天气因素如降雨等对河流水位会造成影响，还会引发洪水泛滥从而改变整个地形状态等等拟真的设定。可以说为游戏的战术策略增添了很多选择和乐趣。

通过高度差对命中率和射程等数值的平衡性调整，加之游戏中单位朝向也对命中伤害有决定性的影响，因而游戏得以在方寸之间实现出了相对复杂精巧的箱庭式关卡设计。和《火焰之纹章》这样大开大合的 2D 大地图相比，本作虽然没有挥斥方遒的大战略指挥空间。但对小范围的精细调整、计算和操作的要求很高，战术风格自成一派，能够让玩家感受别样乐趣。

也正因本作的成功，大量战棋游戏的后来者都借鉴了《皇骑 2》的 HERMIT 设计。如松野后来跳槽到 Square 之后制作的第一个游戏《最终幻想 战略版》便在系统设计上有大量继承，此外包括 Quest 日后推出的《皇家骑士团外传》、Konami 的《汪达尔之心》、宇峻的《超时空英雄传说》、弘煜的《风色幻想》、Falcom 的《魔唤精灵》甚至 Capcom 为"《鬼武者》系列"所开发的外传《鬼武者战略版》等等都是我们随手就可以列出的继承者。甚至连《火焰之纹章》等传统战棋游戏虽然并未以此为核心，但日后作品也多少在地图中引入了类似概念。

《皇骑 2》另一个有趣的系统是判断行动顺序的等待回合制（Wait Turn, WT）系统，而官方名叫做"非轮换回合系统"(Non-Alternate Turn System)。一提到传统战棋游戏行动回合设定，大家往往会想到来自《火焰之纹章》的传统，也就是我方回合、敌方回合交替进行的方式。不过松野并不满足于这种简单的回合交替，而是希望将回合打散以增加变数。每名角色将被分配一个叫做 WT 的数值，根据角色职业、速度等不同属性而有所不等。战斗开始时所有角色的 WT 开始以相同速率减少，而首先减少到零的角色会开始行动，行动后，WT 会根据行动类型和速度等参数增加一定数值，之后继续这一过程，从而有效地将敌我回合打散成为单个角色的顺序行动。

或许读者会意识到，这看起来似乎也无甚稀奇，之前就有回合制的 RPG 游戏直接用单位的速度值判断队员和敌方行动顺序，在 S · RPG 战斗游戏里这一系统也算常见，比如《光明力量》这类更早的游戏就是用敏捷数值判断拆散回合的。那 WT 系统又有什么特别之处呢？

其实我们可以把目光转向一个有着近似内核的战斗系统设计：由 Square 的伊藤裕之所提出的 ATB 系统。它同样通过每名角色的 ATB 槽模糊了敌我两个大回合的概念，通过速度和当前行动判断行动顺序。而这里读者应当意识到了，WT 其实与我们熟悉的 ATB 战斗系统有相似之处：相比用静态的速度值判断顺序，ATB 和 WT 都用了战场中实时的动态数值，并统一计数和确定回合顺序。能够影响这一动态数值的因素很多，给战场带来了更多复杂的策略变化。有意思的是，松野在 Square 工作时曾经多次称 ATB 的创造者伊藤裕之是个天才，在《FF12》的开发中二人也进行了合作，可见 ATB 对他的设计理念应该有不小的

本内容由品技书友群自购自扫

影响。

下来给大家具体解释一下 WT 的机制：比如说，游戏中移动和攻击会分别增加 WT 槽，而如果只移动不攻击，或者只攻击不移动的话，WT 的增加值就会较少，而这意味着下次轮到这名角色行动时候就会稍微提前。各种行动增加的 WT 数值和每名角色的固有 WT 有关，也和行动本身的消耗等级有关——具体来说，如果只使用移动或者攻击指令可以缩短 25% 的 WT 值；而如果直接选择待机，则可以缩短 50% 的 WT。很多游戏里“待机”只是跳过回合，而本作中的“待机”则有其字面意义：角色可以随时根据需要保持进行应变的能力。

活用 WT 的动态变化机制，能够让玩家的决策更加丰富：比如只行动而不攻击可以实现急行军，尽量占据有利地形后再进行守株待兔式的输出；或是储存实力以求集中一回合秒掉关键敌兵，尽量不给对方回复机会；或者让回复人员能即时释放回复魔法挽救关键人物生命等。WT 数值是如此重要，以至于一些可能增加固有 WT 的装备，即便数值很好，也不见得十分优秀。每名角色的 WT 数值都直接显示在面板上，理论上可以进行精细计算以实现高端的组合玩法。

由于《皇骑 2》中存在高低差地形和 WT 这两个设定，因此抢占高地是取得战斗胜利的关键之关键。拿到好的地形意味着居高临下，增加射程以选择集火更多敌人。以逸待劳减少 WT 值的累积，从而堆出更多回合数进行游刃有余的攻击。不过相对来说这也造成了本作弓箭显得过于强大。弓系武器在占据优势地形之后，能增加射程和命中率，在较长时间的消耗战中能产生大量输出，因而一些适合配备弓箭的关键人物成为了游戏中最受欢迎的角色。本作常被玩家们称作“皇家弓兵团”也不是没有道理。相对的，游戏中一些艰难的关卡也多是由低地向高地进攻，体会被敌人占据险要关卡时，面临枪林弹雨的困难重重。

除两大核心机制外，《皇骑 2》中也提供了大量辅助魔法可供使用。一款游戏里辅助魔法的多少往往体现了游戏机制是否丰富。像再死者之宫殿里获得的龙语魔法中，包括支配、牺牲、转生、铸剑等等魔法都有十分特别的功效，游戏甚至提供了改变天气的魔法和视觉效果华丽的召唤魔法，甚至有毁天灭地的终极禁咒可以获得，这些设计大大加强了系统深度。

游戏的系统看起来复杂，但在引导方面也可以说走在业界前列，教学和帮助系统完善，易于上手。游戏所有的物品、魔法、术语、菜单选项都可以直接查看信息说明，而剧情方面也有“华伦报告系统”时刻提醒玩家目前已经完成的重要事件的剧情，并且给出了剧情人物传记。这些人性化的设计显得十分现代。

在图形表现上，《皇骑 2》即便与 SFC 后期大作《天地创造》《超时空之钥》这些佼佼者相比也不落下风——角色和场景的描绘精良，细节丰富，比如近战单位对处于不同高度的敌人进行攻击时配置了不同的攻击动画。松野曾经提到为了完善不同单位使用不同武器的攻击动画矩阵，甚至导致了游戏的延期，也可见制作时的精益求精。可以说如今许多利用先进工具链制作的 S · RPG 独立游戏的视觉表现，如果能达到这样一部 25 年前作品的水准，放在 Steam 商店之类展台中也一定十分出挑亮眼。

尽管作为 1995 年的作品，《皇骑 2》就有如此令人惊叹的完成度，但任何作品都不可能尽善尽美。本作最大的问题是节奏相对缓慢。菜单层级设计上不够人性化，加之角色有朝向的要素，导致玩家需要手动选择许多次层级指令才能完成角色行动。加之行动施法动画速度相对拖沓，许多缺乏耐心的朋友也容易就此错过一部杰作。

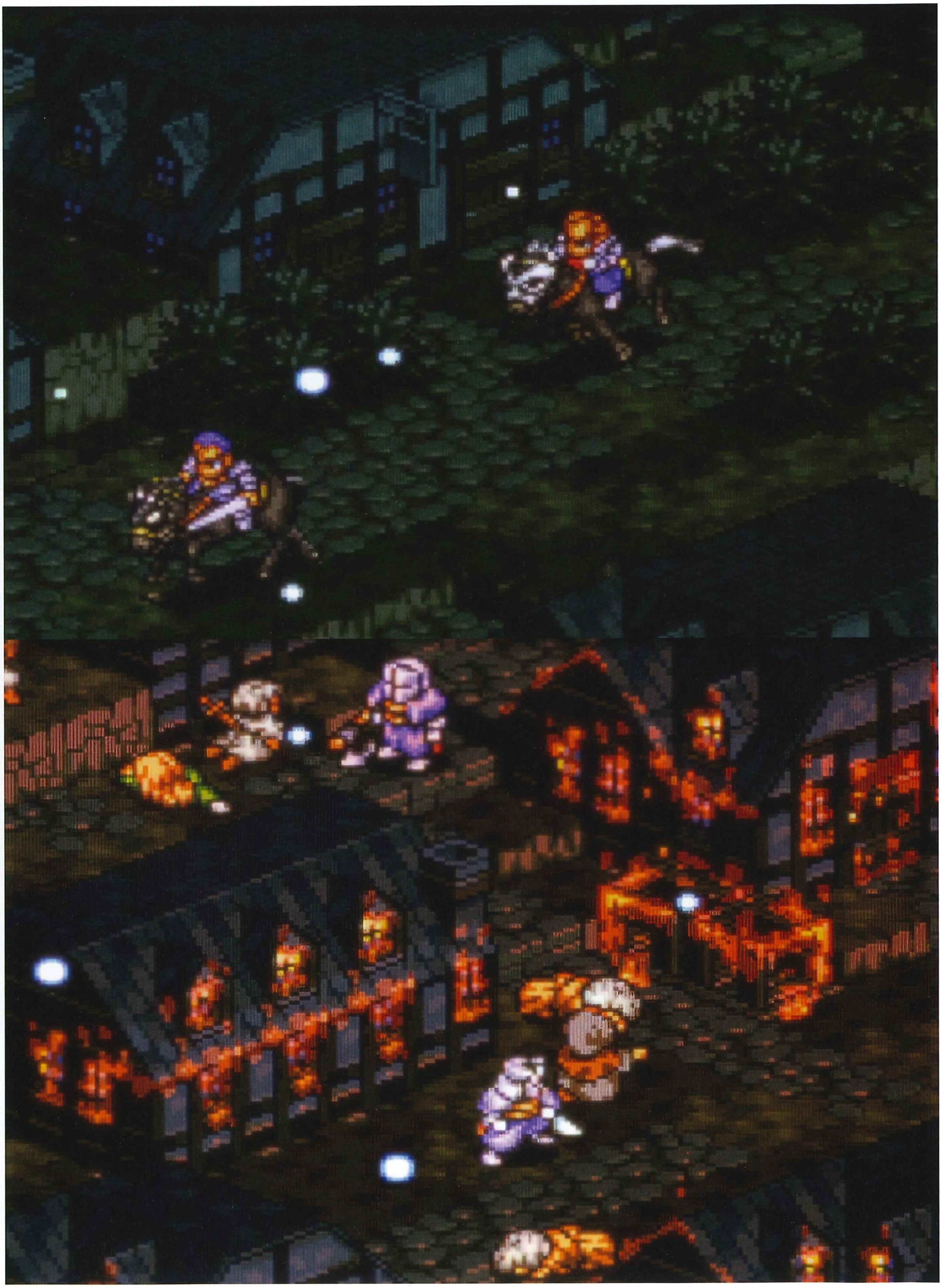
此外，本作学习了《火焰之纹章》的一个令人又爱又恨的设定：那就是角色的永久死亡。作战单位在战场 HP 降为 0 后经历 3 回合没有复活的话会永久死去，之后的剧情和战斗中也将再也不会见到该角色。对系统和关卡不够熟练的玩家前期总要面临培养很久的重要角色突然死亡的艰难局面。这让本作初期难度变得有些硬核向，许多剧情也无法触发。如果有一名角色不小心在战斗中阵亡，大部分玩家的选择恐怕都是读档重来。不过也有一些习惯了《火焰之纹章》的角色死亡系统的玩家认为本作的复活魔法使用限制太少，其实削弱了游戏的难度和紧张感。由此我们可以看出，游戏设计中的每一个取舍都可能产生争议，孰是孰非也皆无定论。作为一种极大加重死亡惩罚的方式，笔者觉得还是可以交给玩家自行选择决定。

此外，游戏战斗极为依赖命中率这一数值：基于概率的设计或许能为玩家带来角色生死关头躲过一击时肾上腺素迸发，然而更多的是带来我方穿杨射柳的强弓打到敌人身上时突然蹦出一个 MISS 时的沮丧。虽说这样的设计其实是促使玩家在苛刻的命中率条件下慎重安排角色位置和利用地形，但这类容易产生心理层面不快的后随机机制或许已经显得不够现代了。

本作的剧情毫无疑问是系统之外的另外一大亮点，曾被一些热爱这种风格的网友誉为 16 位机时代的最强剧情。我们知道《皇骑 1》的战争过程虽然波澜壮阔，但文本容量限制之下过于宏观的描述，让许多剧情发展显得支撑力度不足。而《皇骑 2》剧情定位为初始企划《奥伽战记》的第七章，标题为“Let Us Cling Together”（携手共进），对整体剧本规模进行了缩小，将目光聚焦到了一个绝佳的切入点——瓦雷利亚群岛的民族纷争之上。这世界若是再大一分，就容易成为空洞叙事的流水账，若是再小一分，则会呈现过于“盆景化”“儿戏化”的斗争格局，因此本作不大不小的规模可谓拿捏十分到位。

《皇骑 2》并没有像前代一样强调高幻想，其主要篇幅讲述了一个黑暗风格的中世纪恩怨情仇的故事。故事发生在塞提基内亚大陆西方，瓦雷利亚群岛上的一段内乱时期。在统一战争中获胜的霸王多尔加鲁亚死后，岛上的民

本内容由品技书友群自购自扫



本内容由品技书友群自购自扫











①对峙的两位骑士争论理念和思想的这段场景，是《皇家骑士团 2》剧情中的点睛之笔

本内容由品技书友群自购自扫







族纷争愈演愈烈：瓦族人正在外族右翼势力的刀口之下，迫切寻找立足之地；加族人奉行大加尔加斯坦主义，正妄图以种族清洗作为为统一手段；而巴族则勾结大陆强国以出卖灵魂为代价求得政权安稳——三族命运将何去何从？大陆强国罗迪斯和泽诺比亚都派遣最为强大的骑士团来到了这战火纷飞的岛上——两大国发动代理人战争有何目的？在风雨飘摇的小镇接到了上级的屠城命令之时，为抵御外敌而被迫与刽子手合作的那一刻——玩家又会作何抉择？

本作围绕着残酷战争中的道德抉择这一命题，人物刻画入木三分，行为动机逻辑清晰，故事发展荡气回肠，让无数玩家为止倾倒。常有人提到《皇家骑士团 2》是游戏中的《冰与火之歌》——虽然除了一些残酷和黑暗面以外，二者相似性有限，不过这个类比有一点其实说对了，就是松野和马丁都做了一件相似的事：那就是在历史和现实里寻找灵感。马丁借鉴了英国和欧洲大陆历史中的许多真实事件并套用了情节与动机，而松野则选择了用欧洲火药桶——巴尔干半岛，尤其是前南斯拉夫民族纷争的历史和时局作为游戏世界构造的基底。毕竟无论如何缜密，凭空编造出的事件逻辑总不如真实发生的历史更有说服力，幻想中的角色行为也很难比经过艺术加工的真实历史人物更加有血有肉。

比如，波黑战争中涉及的主体的三个民族，也就是克罗地亚族、穆斯林或者波斯尼亚克族、以及塞尔维亚族，可以对应到游戏中的三个主要的民族：巴库拉姆族，瓦尔斯塔族和加尔加斯坦族。

当年的南斯拉夫统一年代，尤其是铁托时代，民族矛盾被压制了下来，甚至民众会认同一个统一的南斯拉夫民族。而国际局势风云剧变，尤其铁托去世以后，他当年用来压制国内大塞尔维亚主义的分化政策反而造成了更严重的民族问题。这一点在游戏中也有所对应：曾经的瓦雷利亚群岛，在多尔加鲁亚王在世时还算安定，国王也为了民族之间的平衡，尝试对人口最多的加尔加斯坦族进行分化瓦解，防止一家独大。然而自从国王去世之后，民族和宗教问题愈演愈烈，大加尔加斯坦主义开始反噬，甚至对少数民族瓦尔斯塔实施了奴役政策，同时也在反对北方更高阶级的巴库拉姆族人事实上的统治地位，巴库拉姆则因为事实上军事实力不足，因而开始寻求外国军事干涉以维持傀儡的贵族和统治地位，而少数民族瓦尔斯塔也不甘被奴役的命运，开始建立瓦尔斯塔解放军和解放战线等军事组织，与旧贵族讲和并联合对抗加尔加斯坦——就在这样一个复杂的格局之下，来自各个民族的角色之间因为立场和信仰的不同而产生的爱恨纠葛，势力间的外交角力与合纵连横，最亲密和信赖伙伴之间的背叛，种族灭绝式的屠杀描写，主角姐弟大胆且微妙的感情刻画等等，都在当时体验游戏的玩家的心中留下了刻骨铭心的记忆。

如今游戏工业虽然极其繁荣，但有类似风格剧情的作品确难得一见了。为何这种严肃、复杂、现实、冷峻并充满古典式悲剧的 J · RPG 叙事风格似乎消失了？个人觉得有三个原因值得一提：

其一是玩家心态的转变。十多年前玩家还可以沉醉于悲剧式结局而不能自拔，而如今冷酷现实和悲剧性往往被人嗤之以卖惨，尤其在情节铺垫不够到位和笔力不足的情况下。合家欢的大团圆结局在创作上更加安全，在市场上也更受欢迎。游戏在大多数人心目中都是纯粹的娱乐产品，尽管在游戏的表达中，设计良好的悲剧式体验也能让人刻骨铭心，但我们无法要求一种大众娱乐产品去用严肃性给人们带来负面甚至痛苦的体验。

其二是游戏制作者心态的转变。由于日本主机市场的进一步萎缩，开发者们必须将曾经较为成人的题材和剧本尽量向全年龄方向靠近，才能扩大受众存活下去。何况如今有了一种在资本家和"韭菜"眼中都十分完美的娱乐形态：手游，抢走了大部分上班族的游戏时间。因此越来越多的主机商业项目，尤其是只能集中于日本而难以全球化的项目都会在美术风格、剧本台词等方面强调全年龄或青少年的定位。于是一些剧本上过于激进的作品想通过公司的批准也越发艰难。

其三是文娱产业开始更加强调创作者和读者互动。任何趋势都是双刃剑，当读者反馈占据了太多创作者视野的时候带来的也不是完全正面的作用。2010 年前后 Twitter 在日本大规模流行，创作者和大众在 Twitter 的互动渐多，互相更容易了解到真实的期待与意见。再如 Netflix 已经开始用大数据分析人们暂停和跳过的情节以制作人们更喜欢的电视剧等等，都可以算是体现了一种内容创作的反馈式迭代。这种快速反馈让文创作者视野更多地与大众期待绑定，而逐渐丧失独立作者性，减少了作品的

本内容由品技书友群自购自扫

个性、冲击力与不确定性。

不过这种现实、严肃的悲剧风格在视野内的长久缺位，也让许多人对这种类型开始充满期待和宽容，毕竟，钟摆在一边停留太久，其聚能会驱动它势不可挡的回归。比如近年公布的《最终幻想 16》似乎在吉田直树的引导下，有想把这种黑暗中世纪寓言风叙事风格带回 J · RPG 的意图，也引发了许多讨论。无论如何，让我们拭目以待。

回到《皇骑 2》，总体来说，本作是少有的在系统和剧情方面都在后来得到了极高评价的一款 16 位机 S · RPG 游戏。与这一剧情所配套的电影化演出也是游戏当时第一梯队的质量。人物丰富的仪态动作，文笔优美的台词，加上渲染气氛的天气与场景绘制，使得角色在这方寸天地中的举手投足显露出古典戏剧的气质，得以将剧情支撑得更加丰满和动人。配套的音乐方面和前作相比，本作略微减弱了一代的交响感，不再寻求刻画宏大场面，而是用细腻多变的曲风，恰到好处地渲染气氛和烘托战场。

松野泰己从一代到二代的最大转变，就是将自己的角色从无所不能的塞提基内亚创世神变成了躬身记录瓦雷利亚历史演绎的史官：这种浑然天成而非刻意安排塑造的剧情与人物，已是如今日式游戏中难得一见的了。剧情和系统二者可谓卧龙凤雏，一般来说二者得一可安天下，本作难能可贵地在两方面都饱受赞誉。各方面优秀表现的结合，让《皇骑 2》成为了很多玩家心目中战棋游戏的巅峰之作、必玩经典。



《最终幻想 16》能否背负复兴“《最终幻想》系列”以及 J·RPG 的重担，我们拭目以待。

本内容由品技书友群自购自扫



本内容由品技书友群自购自扫

乱离篇：后松野时代Quest的突围战

《皇骑 2》最终销量达到了 50 万，在当时已经是能够影响一代人的体量。在小公司拼搏多年的松野泰己不出意外地触碰到了当时日本最大的 RPG 厂商 Square 伸出的橄榄枝。来自坂口博信的邀约其实在游戏发售之前就已经到了松野的手中，不过松野还是尽职尽责地坚持将《皇骑 2》的相关工作认真完成，在游戏发售后从 Quest 正式离职前往 Square。而这之后，他主导了 Square 的传奇 S·RPG《最终幻想 战略版》的制作，创下了《放浪冒险谭》的辉煌，还成为了《最终幻想 12》的主要制作人，当然，这都是后话了。

回过头再来看看 Quest，对这家规模不大的公司来说，松野的出走是一个巨大打击。团队失去了这位极具才华的灵魂主创，《奥伽战记》的完整企划就此夭折，只能由其他人续写改编。雪上加霜的是，公司的中坚美术成员吉田明彦、皆川裕史等关键人物也都一同离职前去 Square，这让 Quest 突然出现了不小的人才空档。尤其《皇家骑士团》的下一部作品还计划在任天堂的新主机 N64 平台上推出，适应新平台需要更多人力。危机关头之下，德川诚社长亲自担当制作人，并寻求此时他能找到的唯一外援——任天堂，来全力拉自己一把。

作为曾经深入参与到 Quest 游戏的开发和贩卖过程中的角色，任天堂与 Quest 彼此可谓知根知底，互相建立了信任关系。任天堂这个大腿也确实靠谱，Quest 计划中的新作《皇家骑士团 3》，也就是后来正式命名为《皇家骑士团 64》（下文简称《皇骑 64》）的作品被列为 64DD（N64 的磁碟机周边）计划阵容之中的一员大将。其实反过来看，Quest 开发团队的加入对任天堂来说也是某种救火——新平台正面临 RPG 类型缺失的局面，IS 社的《火焰之纹章》新作仍在 SFC 上开发，因此《皇骑 64》这个项目成了 N64 上极少数靠谱的策略和 RPG 大类企划之一。为了缓解 Quest 的财务压力，任天堂也包揽了游戏的一切制造、发行和贩卖过程，Quest 只需要专注研发即可。

即便如此，《皇骑 64》依然经历了漫长的开发周期，导致整个公司从 1995 年到 1999 年有四年的空白期。众所周知，由于 64DD 平台的失败，同期在 64DD 平台上发布的游戏项目有一大半被砍掉了，著名的《地球冒险 64》就胎死腹中，再也没能重见天日。幸好《皇骑 64》挺过来了。这款作品的内容和完成度上虽说不算上佳，但活下来总比死掉强。德川社长靠着负责系统开发的畔柳达哉、负责游戏策划的片冈和裕等左膀右臂的帮助，最终完成了《皇骑 64》的游戏制作，并于 1999 年 7 月 14 日正式在 N64 平台发售。

《皇骑 64》的总体素质可以说是良作，但放在 1999 年似乎无论是画面还是机制都略显过时，即使与 6 年前的《皇骑 1》相比也难说优劣。不过本作剧情上属于《奥伽战记》正史的第六章，从世界观历史的完整性上讲是所有铁杆皇骑玩家不可不了解的重要作品，因此还有很多玩家愿意尝试去揭开本作的神秘面纱。游戏从这部开始在剧情方面自然正式偏离了松野本人的预想。多年以后的 2020 年，有玩家在社交网络上询问过松野是否接受《皇骑 64》对《奥伽战记》世界观正史的改编，以及他是否接受在这基础之上制作续作。松野则委婉地提到：《皇骑 64》以及之后在 NGP 和 GBA 推出的两部外传作品，已经和自己当初的设想毫无关联，只是这些作品也有很多粉丝支持，编剧们所做的努力也理应受到尊重。因此他本人不会这些作品看作黑历史，但即便有机会，自己也不会在这些作品的基础上制作续篇。

“《皇骑》系列”粉丝内部自然也分为两派，一派认为游戏的世界观和故事应当以作品的灵魂主创——松野本人为准，而另一派则支持以 IP 的归属——Quest 的官方制作为准。这件事在后来 Square 收购 Quest，松野回归制作《命运之轮》时再次被人们提起。著名的皇家骑士团资料站 OgreWebBook 甚至专门为本作记录了两套世界观设定，玩家可以切换观看 Quest 版和松野版不同的神话设定、地理、人物传记等等。这种两套世界观同时流传并被认可的情况在游戏史上也不算多见。

先把《皇骑 64》的乱局与争议放在一边，我们回到游戏本身。画面上，本作过场和战斗采用了两种不同的渲染引擎，过场画面用的是那个年代十分流行的卡通手绘风格，结合一部分 3D 预渲染突出质感，总体水准还是不错的。相信大家在许多世纪之交的 PC 游戏里见到过类似的处理方式。而战斗中的地图处理则显得十分粗糙，只是简陋的多边形配合一些代表道路、森林、草地的纹理所制成。质量的参差也让观感不够统一。

游戏在系统上几乎全面延续了《皇骑 1》。毕竟初代这种游戏模式的关卡设计更容易，工作量更低，以此可以节省开发成本。战斗过程依然是控制我方队伍出击，击败 BOSS 占领据点的半即时策略游戏。相比初代强化了单位的构筑，包括职业、技能的选择和物品装备等。同时还引进了军团系统——游戏增加了一级叫做“军团”的指挥层级，玩家终于可以编制军团进行整体移动攻击，而不用手柄移动指针并选择单位了。不过大家经历了一代新鲜感后，还是会开始诟病即时战略系统在主机上操作繁琐的问题，且会感觉战术选择也远不如二代来得多样。

本内容由品技书友群自购自扫













⑤⑥《泽诺比亚的王子》玩法和初代《皇骑1》如出一辙

②③④《罗迪斯的骑士》比起《皇骑2》画面上有一定进步

①本作取消了WT系统，改为传统的敌我两个大回合

本内容由品技书友群自购自扫





①《命运之轮》集合了《皇骑 2》的原班人马　　②松野的折戟之作《最终幻想 12》

本作依然有初代的龟缩战术，由于取消了战斗时间对结局的影响，军队资金也不再与当前占领城市和单位使用费的结算相关，敌人的领队阵亡以后也不会像初代一样复活，加之游戏引入了单位的体力系统，单位行动一段时间之后就必须扎营休息，而此时也正是袭击敌人的大好时机，更是可以以逸待劳，把龟缩进行到底。当然和初代一样，这些设计导致了游戏战术单调，进程缓慢。除此之外游戏前期偏难，后期偏简单乏味的难度曲线和平衡性上也略欠考虑。

《皇骑 64》剧情上有不少对二代的模仿痕迹。例如主人公马格纳斯和王子尤米尔的恩怨纠葛，其实也一定程度上模仿了二代德尼姆姐弟的结构。其他如民族、国家之间的冲突，外部势力干涉和傀儡政权等桥段也都多少延续了二代的特征。本作在对战争之下人物关系的表现和刻画上不乏可圈可点之处，只是二代珠玉在前，就显得本作故事发展套路化和平庸了些。可以说这是一部有着松野影子，而可惜味道又不够浓郁的作品。

《皇骑 64》在西方社区的接受度和评价很高，MC 用户 8.9 分，GameFAQs 也有 4.27 的高分，排名 N64 游戏的第十名。这跟 N64 平台上同类型游戏太少应当有一定关联。从 SFC 这样一个有无数 RPG 可以选择的平台进入 N64 时代的玩家，同样渴望体验剧情丰富的 RPG 游戏，皇骑 64 这样一款 S · RPG 至少保证了完成度和一定的质量，成了这类玩家的不二之选。本作在日本取得了 20 万份销量，北美则有 10 万销量，如果单从 Quest 以及 N64 装机量的角度来看成绩还是不错的。但考虑到任天堂作为发行方的大力推广来看，可说是不过不失吧。

《皇骑 64》的四年开发空白期让 Quest 有些支持不住，不得不做些“奶粉作”补贴家用。《皇家骑士团外传 泽诺比亚的王子》，就是由 Quest 监修授权，SNK 负责开发的作品，于 2000 年 6 月在 SNK 自家的掌机 NeoGeo Pocket 上推出。这是 SNK 推广自家掌机 NGP 而做的一系列 IP 引进计划中的一环。《泽诺比亚的王子》玩法跟初代几乎完全相同，不过关卡相比 SFC 版初代有大幅度缩水，总流程很短，电脑 AI 的行动也过于简单。单位绘制与音乐倒是在机能限制的镣铐之下发挥不错。剧情上，本作讲述了初代的关键人物，王子托利斯坦在来到塞提基内亚之前的经历，展现了王子的成长过程，解释了利西托福罗斯王国和巴尔多尔乱局产生的原因。本作的主要意义是提供了在掌机上游玩初代这种即时战略版《皇家骑士团》的可能。只不过 Neogeo Pocket 的影响力实在不高，连带作用下，本作也没能掀起什么水花。

接下来 Quest 也延续了抱紧任天堂大腿的方针，顺水推舟与任天堂合作在 GBA 上开发了另一外传作品《皇家骑士团外传 罗迪斯的骑士》，于 2001 年 6 月正式发售。这部作品实际上可以认为是拿《皇骑 2》的底子在 GBA 上做了一款新游戏，玩法是大家喜爱的传统 S · RPG 模式，且剧情十分引人入胜，对一直以来操控着大陆上其他国家的那个神秘的罗迪斯教国进行了一些侧面着墨。作为外传作品，《罗迪斯的骑士》选择了一个十分聪明的切入角度，讲

本内容由品技书友群自购自扫



述了罗迪斯教国所在大陆附近的奥维斯岛上的一段内乱时期，侧面描写教国的教化政策对岛屿原住民和生态造成的影响，并由此以小见大地窥见教国内部变动的隐隐大势。与一代燃遍大陆的战火，二代复杂的民族纷争问题相比，本作虽说格局偏小，但作为一部外传作品，能够在紧凑的剧情节奏和高超的演出手法的支持之下，将故事的起承转合完整呈现，将教国之神秘揭开一角，已经可以说做得非常出色。

《罗迪斯的骑士》画面相比 SFC 版《皇骑 2》，在场景丰富程度更上了一层楼。巨大的帆船，热闹的集市，风云变幻的天气都有了更为细腻的呈现。音乐表现或许有所退步，不过我们都熟悉 GBA 因为硬件的原因往往都要比 SFC 差上一个档次，可以理解。

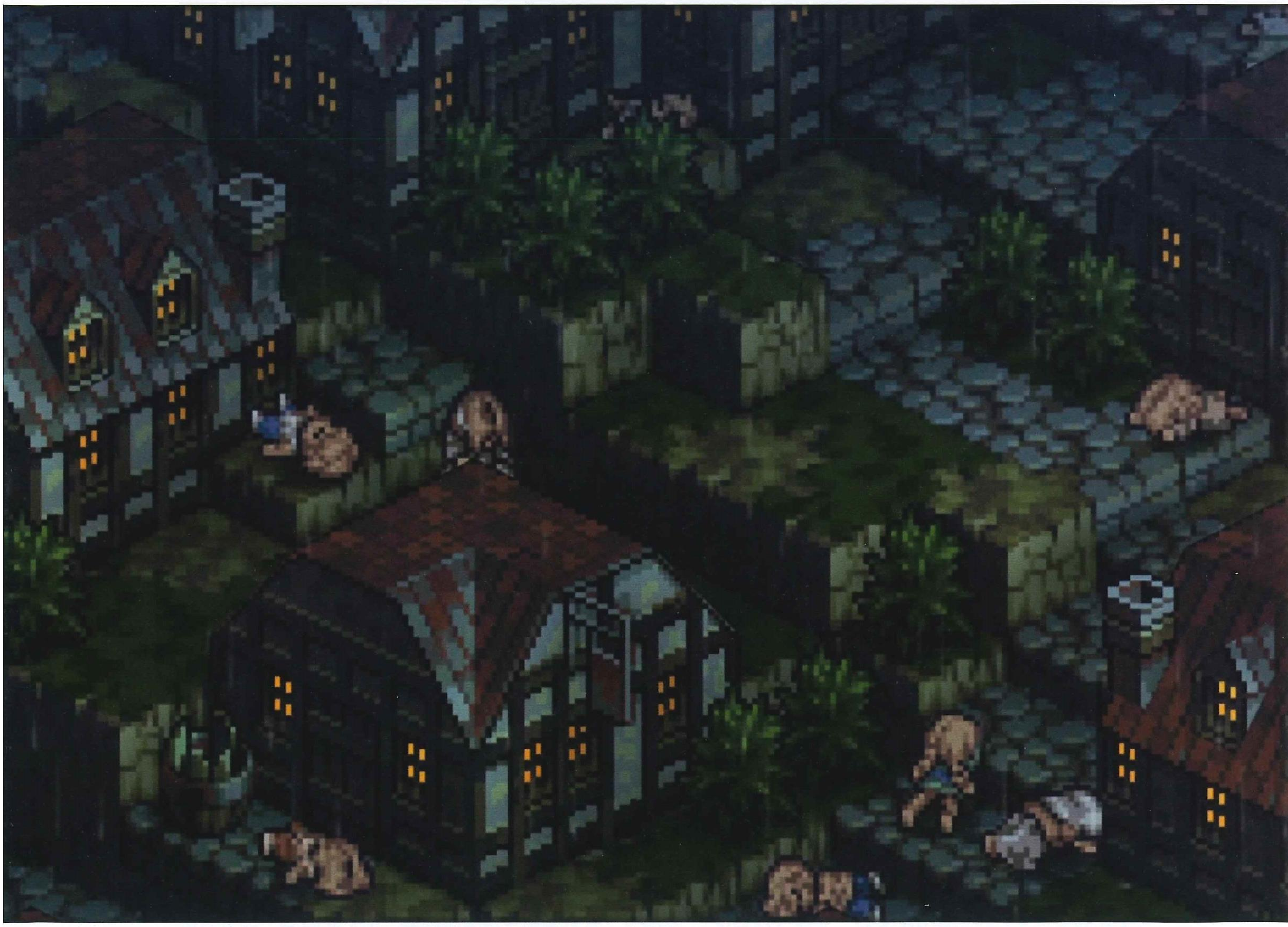
系统上本作获得了褒贬不一的评价。而其中的负评主要集中在本作取消了备受好评的 WT 系统，改成了较为平庸的敌我回合制。这本是为了减少系统复杂度，吸引新玩家的考虑，不过前作精准计算配比 WT 的乐趣也同样一去不复返。

而对于游戏的好评中有一些来自本作一处比较革新的养成机制：勋章机制。勋章也就是一个角色的成就，并且是转职的必要条件，举例来说，角色在战场上遭受 15 次反击，就可以获得骑士之证从而有条件转职成为骑士；再比如连续五次投射攻击命中可以获得狙击手的勋章，获得敏捷 +10 的增益等等。勋章的设计很有想象力，甚至还有负面勋章，比如如果角色杀死了 5 头魔兽，那么他将获得动物杀手的勋章，导致说服动物加入我方的成功率变低等等。

这形成了一种协调且符合现实的养成系统。仔细想想，角色的经验值本就应该和它所做的行为关联起来。一位莽汉拿巨斧劈死了一百只哥布林之后拿到了一个经验点，而如果这个经验点被分配到智力上从而让莽汉成为法师，是否多少有些失调？而一位每次都偷袭敌人的忍者并非只要穿上铠甲就能变成骑士，他应当有与敌人正面决战的勇气和风度，至少经历 15 次的正面交锋才有资格获得骑士的称号。无论是转职还是 BUFF，这个系统将战斗和成长这两个在许多游戏中只用经验值关联起来的要素，用一种更符合叙事的方式紧密连接了起来。

除了定向经验值的设计以外，本作还对之前的一些破坏平衡性的数值进行了修正：比如本作终于不再是皇家弓兵团了，弓箭遭到了史诗级削弱。而与此同时，由于近战单位从背后攻击敌方不会遭受反击的设计，因而近战的实用性大大提升，一进一出多少让队伍的近战和远程组合变得更多样。总体来说，《罗迪斯的骑士》是后松野时代的一抹亮色，虽说各方面都没能真正突破《皇骑 2》，但从绝对的参考体系上来看，作为一款十分纯粹的掌机战棋游戏有很高的水准，作为系列外传也值得粉丝为了剧情去试试，或许这就已经足够。

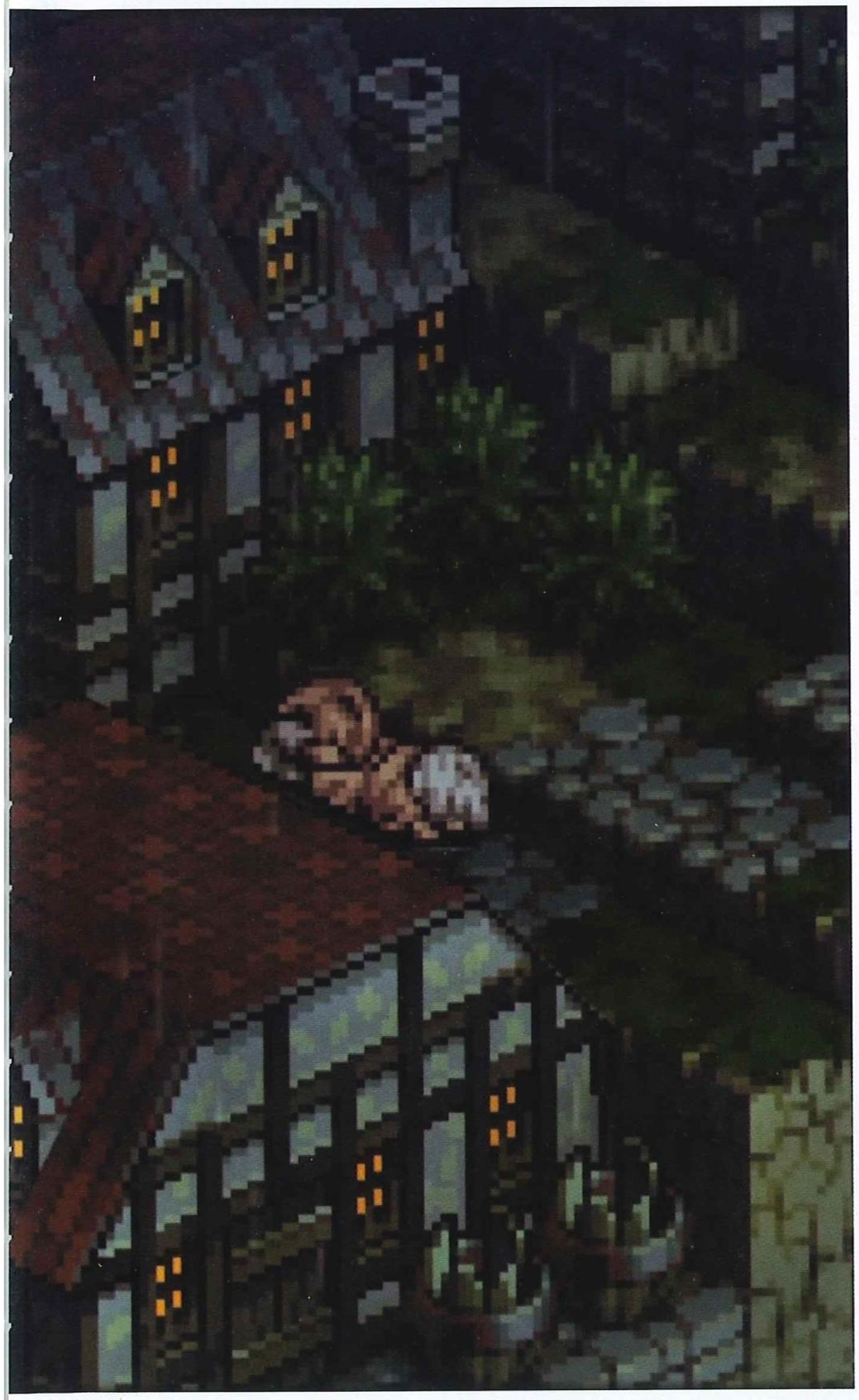
本内容由品技书友群自购自扫



《皇家骑士团 2》主线剧情的表现有更强的感染力

本内容由品技书友群自购自扫

回天篇：人生的命运之轮再次转动



《罗迪斯的骑士》是 Quest 这家游戏公司最后的一部作品，为他们短短的开发和发行生涯画上了一个还算圆满的句号。本作发售后不久，Square 顺利收购了 Quest。德川社长和部分管理人员去了任天堂和电通共同出资的子公司 NDcube，而主要开发人员和 IP 则并入了 Square，并在随后共同并入 Square Enix。江湖中再也没有了 Quest 的名号。

这次收购有一个大背景，就是 Square 和任天堂之间的融冰，有猜测说收购 Quest 作为融冰条件之一，列进了 Square 或者任天堂的要求之中。但无论原因如何，松野再次和他的老部下、老上司们来到了同一家公司。这次收购最明显的一个成果就是 Square 在 2003 年于 GBA 平台推出的《最终幻想 战略版 Advance》,也就是《FFTA》的开发：由于 GBA 上不适合《FFT》本身在 PS 平台使用的 3D 引擎，因此如果大家对比一下《罗迪斯的骑士》和 FFTA 的画面就会发现二者的相似性。选择用 Quest 带来的引擎和素材进行制作，开发过程也十分顺利。

虽然 Quest 已经结束了自己作为游戏公司的生命，但《皇家骑士团》的生命在《罗迪斯的骑士》之后仍未结束。我们知道,松野在 Square 的地位通过《FF 战略版》和《放浪冒险谭》等经典作品的大卖而一路飙升，当上了第四开发部的部长，并在坂口博信的推荐之下，成为了《最终幻想》正作的制作人。然而造化弄人，松野在开发《FF12》时遇到了人生最大的挫折。无论是他公开宣布的健康问题还是另有原因，松野这位极富才华的制作人就此暗淡地离开了 SE，离开了“《最终幻想》正作制作人”这个象征着日本游戏产业第三方头把交椅的宝座，甚至一度离开了游戏产业。我们大多数人比他要平凡，很少经历这些聚光灯之下的命运沉浮，或许难以想象一位天才制作人过山车一样从巅峰跌落谷底是一种怎样的感受，我们所知道的是，他从 2005 年到 2010 年这五年几乎没有任何消息传出。当然后面从他口中得知，这之后过了一段时间他身体就恢复得差不多了，2006 年还在任天堂的 Wii Preview 开发者采访中露过面。只不过《最终幻想 12》的挫折和之后的一系列问题让他有些抗拒与游戏业界打交道。好在他的这一心结还是逐渐地被老朋友们治愈了，而这治愈的起点，就要说到《皇家骑士团 2》在 PSP 上的这部重制作品《命运之轮》的开发历程了。

根据当初 Quest 的美术指导，后来加入 SE 的皆川裕史在《命运之轮》攻略本的采访上所说，他自己当时在 SE

本内容由品技书友群自购自扫



本内容由品技书友群自购自扫



社内完成了《最终幻想 战略版》的 PSP 移植，也就是《最终幻想 战略版 狮子战争》之后半年，手上暂时比较闲，就向上司提出在 PSP 上移植已经归属 SE 本社的经典 IP《皇家骑士团 2》的企划。由于《狮子战争》取得了一定的成功，因此在 PSP 上移植旧战棋项目就不会遭受上层太大阻力了，很快项目就得到了批准。虽然只是移植，但他还是希望能将当年的一批老友聚在一起来共同完成这项任务。而这件事也在将来成为了松野重返游戏行业的一个契机。

皆川裕史随后开始计划项目进度并募集人员。项目制作人和监督由作为发起者的自己担当，同时他还找到 SE 社内的吉田明彦，并联系到创立了 Basiscape 音乐工作室的崎元仁、岩田匡治等原班人马加入核心团队。不过当所有人坐在一起时，大家共同想起了一个人——是的，这个团队里如果没有松野泰己，就是没有灵魂的。

2008 年前后，在大家的共同接触和努力之下，松野终于答应出山，以社外人员的身份，作为游戏设计、剧本编写和游戏监修负责人加入团队。多年后的重聚让所有人感慨万千，也让整个团队充满了斗志。一开始皆川的想法是做一款类似《狮子战争》这样的改良型移植，工作量不算太大，以避免给松野太多压力。不过松野却主动提出要求说：难得当年的成员聚在一起，只是移植也太没劲了，要不整体重做一遍好了。

松野的干劲让大家感到吃惊，因而团队也受到鼓舞，决定将整个游戏系统翻新重制，并且增加了大量包括美术资源、迷宫地图、主线脚本、支线剧情在内的新内容，最终形成了一个远比当初想象的简单移植项目计划大得多的重制计划。经过大约两年的开发过程，《命运之轮》于 2010 年 11 月 11 日正式发售。

第一眼就能看到的差别，自然是游戏画面比例变成了流行的宽屏 16:9，并且由于分辨率的增加，单屏幕可显示信息更多了，不仅仅是能显示更大的战场，还包括许多额外的 UI 和面板。例如之前需要通过计算和记录的 WT 排序现在可以在屏幕下方一览无余。游戏的进行节奏相较原版有许多改善，行动、施法动作、菜单开合都干净利落，可以说原作节奏的问题得到了不少的解决。画面方面，所有人物和头像都进行了全面高清更新，虽然人设有所变化可能让一些老粉不太适应，但质量还是吉田明彦一贯的高水准。而 UI 也设计十分优秀，值得一提，无论看起来还是实际操作起来都很舒服。所有的 UI 元素都有无微不至的在线帮助系统，玩家可以随时查看自己不明白的缩写和术语。即便是现在，大部分游戏的 UI 也做不到如此的人性化。

游戏系统方面，除了高低差地图和 WT 这两个原作核心设定以外，其他部分经历了全面翻新。其中最大的改动是等级系统：游戏中的等级不再和每个具体的人挂钩，而是与职业相关。经验值会被分配到每一种参战职业上：比方说，某次战斗有两个骑士、一个僧侣参加，那么在游戏中杀死所有敌人的经验值，会在战斗后以 2:1 的比例分配给骑士和僧侣这两个职业，扣除高等级的经验折扣后计算职业总体等级。比如说队伍中的骑士等级为 4 级，那么无论你从酒馆招募，还是从剧情获得的任何人物，只要转职成为骑士，都会成为 4 级，有 4 级属性的修正，其他职业同理。

这个设计出发点是好的，那就是减少繁琐和困难的角色培养，让玩家更加享受战斗本身。许多经验单独计算的战棋游戏中容易出现这种情形：敌人只有一丝血就是不舍得砍，而是要让想要培养等级的人砍最后一下。这类过程其实是会影响战术选择和分散玩家精力的。而本作经验不再单独计算，因此再也无需有任何顾忌，强力魔法、技能往敌人脸上甩就可以了。然而，这个系统的副作用却超出了设计者的控制，使它成为了《命运之轮》里最为毁誉参半的设计。

职业总体等级系统的关键问题在于其中一个副机制：那就是参战人物的职业等级如果上升的话，该成员的固有属性也会上升。一个队员从一开始就征战沙场，从 1 级骑士升到了 25 级的骑士，那么当你将他转职成为 1 级忍者的时，即便属性修正成了 1 级，但仍然大大超过一位 1 级萌新忍者。这就给角色培养带来了新思路，玩家会使用转职证，将所有队员都转成同一职业，练到一定等级以后再转到另一个低等级职业继续练级，这样在攻略主线时虽然全员等级不高，但属性值已经十分膨胀，对付敌人如同砍瓜切菜。

显然设计者并没有料到这种练级方法对平衡的破坏。《皇骑 2》中我方总会有重要且成长性很好的剧情人物加入，很多人还是在偏后期才加入。而初期大部分职业等级都练上去以后，会发现后期已经没有合适的低等级职业用来练级，也就让剧情人物基本吃不到职业升级增加属性的利好。越后期加入的人物，属性相对就会越弱，越容易坐冷板凳，这使得游戏的中后期养成乐趣降低了很多。为了解决这一问题，很多玩家会留下一些低等级职业供后来者刷属性使用——但无论如何注意，每新来一个自己喜欢的角色就要重复转低等级刷属性的过程，也使得游戏中塞满了无谓的刷级时间，加速了原本以战术为核心的游戏成为了以“刷”为中心的数值

本内容由品技书友群自购自扫

游戏这一过程。

就连松野本人也并不避讳，2016 年时松野有一条 Twitter 就半认真半吐槽地说：如果在《命运之轮》中增加一个能取消职业共享经验的补丁改版，应该对平衡有好处……可能也是对当初这个决定多年之后的一些新思考吧。这里顺带一提，《命运之轮》和原作《皇骑 2》的 SFC 版都常年有人研究 ROM 改造，并且制作出了许多对平衡性和系统进行了修改的改版 ROM，这或许也是属于玩家们自己的、弥补每个版本中一些系统上遗憾的方式吧。

除了这个比较核心的修改以外，游戏还引入了技能系统：角色可以在成长中获得一些属性点，用来分配到大量的主动和被动技能上，例如反击，增加物理攻击，特殊技能等等。有些技能还有熟练度设计，这的确能增加一些养成方面的自由度，但也加重了“刷”的过程。喜欢这种数值驱动类型的玩家甘之如饴，而更喜爱纯粹战术乐趣的玩家则可能有些皱眉头了。

当然，本作也有广受赞誉的系统改动，比如最为大家津津乐道的“命运之轮”系统。系统有两层含义：分别是剧情上和战斗上的命运之轮。剧情方面的命运之轮指的是一个剧情跳转系统，玩家可以直观地看到目前所在的剧情位置并随时选择消耗特定道具进行跳转：这至少方便了两件事，其一不用进行复杂的存档管理，也不需要每次抉择都保存游戏，而是通过剧情跳转进行选择从而观看全部剧情。其二是使用后期人物游玩前期剧情，相当于将原本二周目内容糅合进了一周目之中，体验十分特别。大家可以类比一下许多文字冒险类游戏中的剧情树，可以说有一定相似之处。

命运之轮的第二层含义反映在战斗上，说白了就是悔棋系统。玩家可以在战斗中回到至多 50 步之前的任意时间，重新考虑行动方式。本来玩家游玩战棋游戏时便会大量存档读档，官方直接将方便的悔棋系统做进了正式的战斗中从而节省玩家的时间。加上三次阵亡之后角色才会永久死亡，也让系统变得更加休闲。

综上我们可以看出，游戏大量的设定都是为了减少玩家负面体验，增加掌机作休闲度而设计出来的，让本作变得更加亲民。比如考虑到掌机随时随地刷一盘的需求，因此在数值上用前面提到的职业等级绑定机制、转职证和技能点数等设计，加上大量的装备物品和技能空间的拓展，给足了“刷”的空间。但游戏开始进入“刷”的爽点，势必会减少战局本身的技巧性和平衡性。这些抉择的优劣就由各位玩家来根据自己的需求评判了。

剧情方面，《命运之轮》为了尊重原作和原作的粉丝，没有考虑更改大体脉络和游戏结局。不过本作的剧情得到了大幅的强化。当初松野开发原作时由于容量限制以及极简的 16 位机风格而并没能完全发挥自己的写作实力，而如今失去了限制而且笔风更加成熟的松野终于可以无拘无束地展现他的脚本实力。原作的总文本量大概 30 万字，而命运之轮的文本量达到了 70 万：这不仅包含重新拓展的对话文本，还包括精心制作的背景描写文字，华伦报告的新内容，新的支线和人物的剧情等等。可以说与制作一款新游戏的文字脚本所花精力无异了。

总体来说，《命运之轮》这部作品在除了系统之外的部分，无论是吉田的新立绘，崎元仁的编曲复刻，还是更加友好的新 UI，节奏和人性化，以及增强的剧情和文本等方面，都是对原作的全面强化。至于系统本身原版和《命运之轮》则可谓各有千秋，它们在战斗体验上的差距可以说完全是两款游戏了。如果玩家特别看重剧情，那么 PSP 的《命运之轮》一定不要错过，大幅强化的剧情体验会将故事叙述得更加清晰。而原版则更加强调战场和关卡，在养成方面也比较直接和容易控制。

至此，我们回顾了《皇家骑士团》这个系列全部的故事和演化。从 1993 年到 2010 年，从松野大学时代的幻想策划案开始，这个系列一度走向辉煌，也曾沉寂落寞，但它留给每一位玩家的记忆是真实的。也但愿喜欢战棋游戏，喜欢皇家骑士团的观众们，能借着本文拾起那些闪光的回忆，并一同祈祷未来新作的王者归来。



本内容由品技书友群自购自扫



本内容由品技书友群自购自扫



水银蒸汽：另类的“银河城”集大成者

文：80后写稿佬　编：J　美编：咕噜

序　在众多的游戏类型之中，有一种特别的游戏类型，名为“银河城”（Metroidvania Game）。显而易见的，“银河城”是基于《密特罗德》和《恶魔城》的混合词，这两个系列的玩法也是该类型的基石——这类作品有着错综复杂且可重复探索的地图、丰富的探索解谜内容和隐藏内容，而紧密的关卡设计和风格各异的战斗场景，为玩家提供上佳的沉浸体验。

当3D游戏大行其道时，这种游戏类型一度边缘化，但随着近年独立游戏的兴起，诸如《盐与避难所》《猫头鹰男孩》《空洞骑士》和《暗影火炬城》等优秀作品让“银河城”再度活跃于玩家面前。

尽管这两款IP共同诠释了“银河城”的概念，事实上，在很长时间里，并没有厂商能同时给这两个系列开发游戏——“《密特罗德》系列”虽然历经多个开发商，但大多时候都是在任天堂以及旗下关系密切的第三方工作室之间流转；至于“《恶魔城》系列”一直是科乐美的摇钱树，被其紧紧把握在手中。

在近年，这两个经典IP终于在一家第三方开发商汇聚，但它不是那些名闻遐迩的知名工作室，也非来自声名赫赫的大厂聚集地，而“仅仅”是西班牙圣塞巴斯蒂安德洛斯雷耶斯地区的工作室——“水银蒸汽”（MercurySteam）。

本内容由品技书友群自购自扫



本内容由品技书友群自购自扫

岁月蹉跎

尽管只是一家即将迈入二十周年的“年轻”开发商，但水银蒸汽的履历堪称传奇。

水银蒸汽的起源，还要追溯到更为久远的西班牙工作室 Rebel Act，这个二十人组成的小型工作室花光心思，开发了一部在销量上并不算成功的游戏——《黑暗之刃》。

尽管《黑暗之刃》销量不佳，但是在制作过程中，开发者们还是从“剑与魔法”与严肃奇幻类作品里汲取到营养，这令他们日后受益匪浅。

然而，Rebel Act 没能逃脱倒闭的命运，原本正在进行 Xbox 移植工作以及筹备在 PS2 上开发续作的员工们，不得不收拾家当另寻出路。但转行是很难转行的，西班牙也不是波兰、加州、德州、魁北克省这些传统的游戏开发商聚集地，没有太多游戏公司能够消化这些员工，所以抱团成立新工作室似乎是他们比较好的出路之一。

六个月后，阿尔瓦雷斯和多位 Rebel Act 的前员工一起，在距离首都马德里不远的圣塞巴斯蒂安德洛斯雷耶斯，成立了“水银蒸汽”。

能够在业界长久生存，每个厂商都有自己的法宝——善于找到知名制作人，并邀请其参与到新项目的制作，是这家西班牙小厂商得以安身立命的“蹊径”。

参与过《毁灭战士》《雷神之锤》和《爱丽丝梦游魔境》等知名游戏开发的知名制作人亚美利坚·麦基当时在发行商 Enlight 工作，阿尔瓦雷斯找到了麦基，并邀请他出任新作的“执行制作人”。这位经验丰富的老兵从剧本润色到音乐监制再到作品的公关等各个方面都出力不少，不过他最大的作用还是通过个人的声望与成就，作为原创游戏和某种风格创意的纽带，吸引更多玩家的兴趣和注意，他完全对得起这款新作游戏的名称——《亚美利坚·麦基推荐 废弃之地》(American Mcgee present：Scrapland)。

游戏的具体开发由水银蒸汽负责，阿尔瓦雷斯和其他开发者们受到游戏、电影和书籍的影响，从波兰著名科幻作家斯坦尼斯拉夫·莱姆的作品，到皮克斯的电影，再到莎士比亚的戏剧，都被他们引入到游戏之中。

水银蒸汽用了两年多的时间，打造了一个由轨道环围绕、工业化程度极高的小行星，在此之上开发了一部以机器人世界为背景、以悬疑谋杀案作为主线线索的“黑色游戏”。玩家需要扮演一个想要获取“独家新闻”的独狼，在探索的过程中发现世界的真相并最终解救世界。游戏中包含了动作冒险、飞车追逐和枪林弹雨等要素，主角可以变形成十多种类型不一的机器人。制作团队原本打算将更多元素放到游戏中，但他们三思后还是想着得给续作留点东西。

在游戏发行上，麦基和水银蒸汽采用了十分激进的做法——选择在 2004 年 11 月推出游戏，而同月上市的游戏有《魔兽世界》《GTA 圣安德列斯》《光环 2》和《半衰期 2》，可谓是“神仙打架”。但是“头铁”的麦基和水银蒸汽认为，这些作品都是经典 IP 的续作，市面总是充斥着续集和基于某些游戏的同质化作品，市场需要一些高质量且独特的新作品带来新鲜感。

游戏的世界观设定和场景设定诚然个性十足，但与同期游戏相比，相对单调的探索成为了《废弃之地》的软肋。在那些强大的 IP 续作面前，《废弃之地》没有掀起很大的波澜，至于理想中为续作准备的内容，则是没有展现的机会。

在此之后，水银蒸汽还尝试在诺基亚 6680 和 N70 上推出名为《僵尸》的手游，虽然这两款手机型号在当年销量不俗，不过在当时的手游环境下，这部作品也没有掀起太大的波澜。水银蒸汽并没有拘泥于此，很快他们就推出了精心制作的《耶利哥》。

《耶利哥》有着十分庞大的世界观：上帝在创造亚当和夏娃之前，便根据自己的形象创造了名为“FirstBorn”的存在。然而，上帝为其造物所困扰。于是，他决定将“FirstBorn”放逐到无尽深渊，然后再创造了人类，并赋予了他们性别和各式各样的情感。

不甘心被永远封禁的“FirstBorn”不断地从时空的缝隙中寻找逃离的机会，连上帝都无法完全阻止它对人间的侵袭。历史上许多动荡时期，从苏美尔文明的阿克里古城剧变，到罗马帝国的动荡，再到十字军东征乃至纳粹德国的精神力部队，在历史上那些惨绝人寰的“人祸”背后，总有着“FirstBorn”的身影。为了对抗试图解封“FirstBorn”的邪恶势力，耶利哥小队被派遣前往执行任务。

这支小队由四男三女组成——能够精神控制的队长罗斯；取向特别且擅长意念操控的狙击手布莱克；冲动鲁莽、如狂战士一般的机枪手德尔加多；擅长血与火魔法，提供刺激近战玩法的双刀流妹子彻奇；能够魔改物理法则（例如通过时间悖论为队友源源不断提供子弹）让牛顿的棺材板都盖不住的科尔；能够“请神”的琼斯和无差别治疗的牧师罗林斯。这些角色涵盖了超能系游戏战斗机制里的大部分职业和技能。

组织中的叛变者阿诺德·里奇获得了“FirstBorn”的部分能力，组织了一帮堕入邪道的信徒在世界各地杀戮。耶利哥小队在追击这个组织时进入了阿克里古城，随即被“FirstBorn”卷入了时空之中各个相对静止的世界里，他们得在历史长河中不断溯流而上。尽管各个时代的美术风

本内容由品技书友群自购自扫

格不尽相同，却又统一地呈现出恐怖和血腥的效果，在第七世代的主机上依旧有相当不俗的画面呈现，与各种贴面杀等需要用到QTE的场景相得益彰，令人紧张不已。

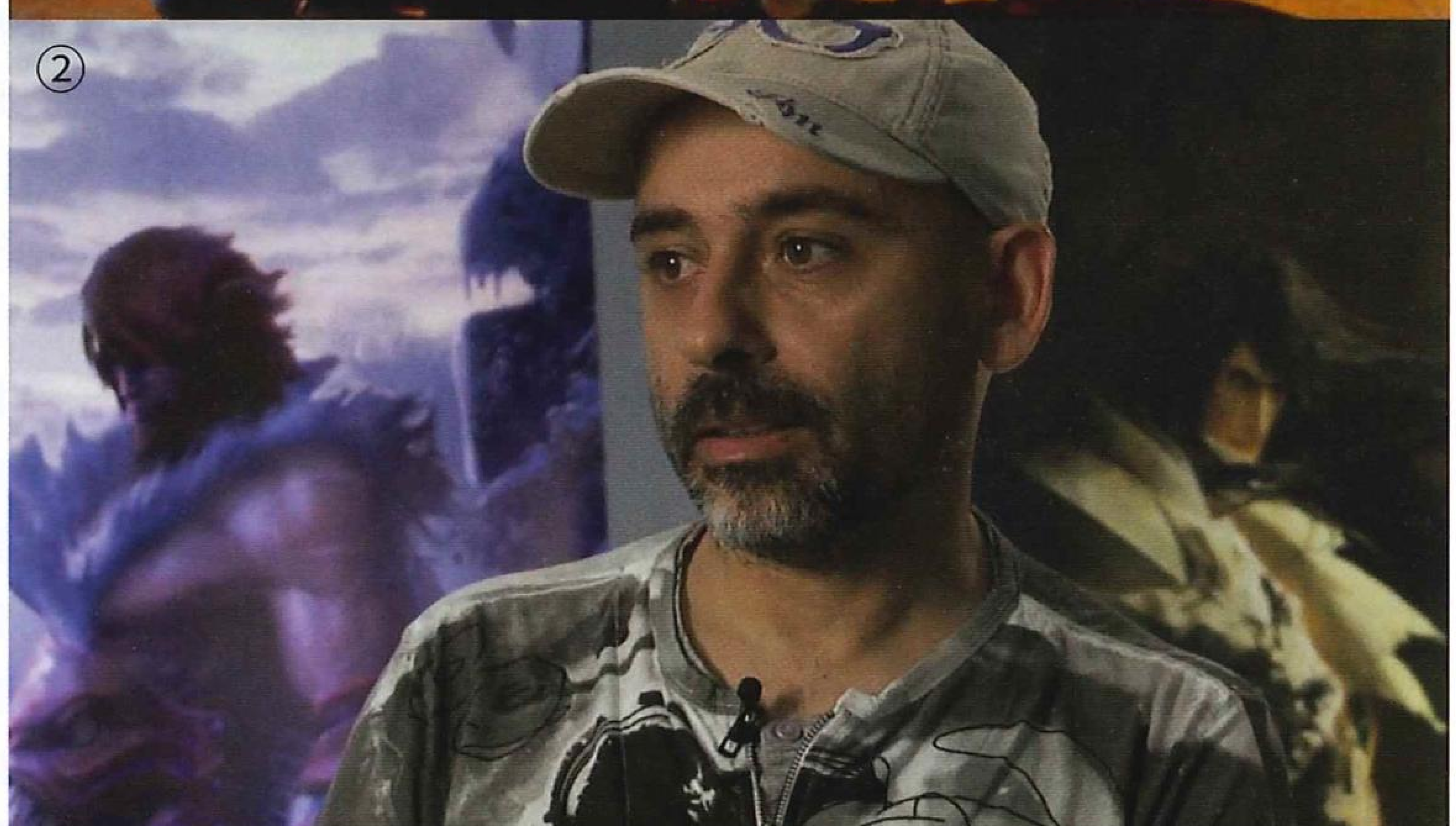
之所以要如此大费周章地介绍本作的基础背景，是要证明水银蒸汽为此付出了巨大的心血，从而构筑大量细节。他们给世界观、故事、每一个可操作角色、Boss乃至杂兵敌人都设计了十分丰富的设定，还给游戏注入了许多新颖的元素。

其他 FPS 恨不得主角是无敌小金刚，喘口气就能满血回归，《耶利哥》里的开局死指挥官富有新意——而且“主角”罗斯虽然死了，但又没有完全死，他能附身于其他几位队员，进行暂时“夺舍”，从而将小队各自不同的超能力巧妙地“集中”在第一视角中；再加上每个成员都有主副两种武器（各种枪械或者刀剑），这令本作具有颇为丰富的战术玩法，玩家随时可以在加特林疯狂输出、远程狙击、近战等“物理驱魔手段”，以及魔法攻击、附身造成伤害等“玄学手段”之间反复切换，这是游戏最让人印象深刻的部分。

游戏的缺点也比较明显：首先是部分场景无法使用全员能力，在最终决战中，更是有一波剧情杀带走了两位强能力者。其次，游戏的具体流程相对线性，而且队友的 AI 则相对较弱，玩家经常需要给他们治疗而疲于奔命，这些都是在游戏剪辑和云游戏的过程中很难直观的内容体验，而这个体验让游戏的评价两极分化——一方面有玩家在云游戏后将其视作沧海遗珠；另一方面，各大玩家和媒体的评价则是将其当成勉强合格的作品。

让花了无数心血的作品就此结束显然不是水银蒸汽的一贯作风。2007 年，水银蒸汽试图制作续作，为罗斯以及逃出生天的耶利哥小队送上更好的结果，只是这个项目无疾而终，前作糟糕的评价和销量是一方面的原因，另一方面，则是水银蒸汽在经历了数度蹉跎后，终于得到了一个天大的机缘。







①水银蒸汽的前身 Rebel Act。
②阿尔瓦雷斯
③“耶利哥”有着颇为丰富的含义。

本内容由品技书友群自购自扫

放下身段，天助自助

回头再看水银蒸汽成立前后的几年，会发现这家独立工作室总是费尽心思地制作原创 IP，试图挑战那些大势已成的系列，却总是失望而回。当他们发现无法依靠原创 IP 养活自己时，他们也不得不面对现实，接受新的身份，转型成一家接受委托雇佣的工作室，而这让他们得到了科乐美的青睐。

水银蒸汽与科乐美以及“《恶魔城》系列”结缘，首先得感谢一位特殊的人物——科乐美的欧洲分部经理，戴夫·考克斯（Dave Cox)。留意到《耶利哥》在西方神话和魔物的改编亮点后，他主动联系了水银蒸汽，并且提出了委托合作的想法，但最初这一提案竟然被当成了笑话。

在游戏世界里，英语在某种意义上算是世界语言，无论是上古魔兽还是异族弃民，大家都操着一口流利的英语。但作为一家位于西班牙的小厂商，阿尔瓦雷斯和他的同事们基本上不说英语，所以在听到考克斯的提案时，云里雾里的阿尔瓦雷斯并没有第一时间反应过来，误以为这是一个恶作剧。

当他们搞清楚对方的用意，并产生了强烈的合作念头后，新的问题接踵而至。

尽管《耶利哥》并不算成功，但发行商 Codemasters 对水银蒸汽依旧保持耐心和诚意。所以当水银蒸汽表示希望制作《耶利哥 2》时，Codemasters 没有拒绝，双方甚至已经草签了一些协议。

在这样的前提下，科乐美送来了水银蒸汽无法拒绝的邀约。尽管阿尔瓦雷斯等人心动不已，但碍于和 Codemasters 的协议，水银蒸汽与科乐美只能在没有任何书面协议的情况下开始合作。这样做的风险极大，极有可能的结果是《耶利哥 2》销量再度“扑街”，而科乐美那边也放弃了项目合作。所幸这样的事情并没有发生。随着《耶利哥 2》项目的取消，两者的合作障碍终于得以消除，水银蒸汽精心制作了一些有关新作的设计文档，随后阿尔瓦雷斯和考克斯便动身前往日本，在科乐美日本总部向高层推销新的游戏概念。这时，水银蒸汽又遇到了另外一个贵人，他的名字叫小岛秀夫。

当时的小岛秀夫可谓是如日中天，满分神作《潜龙谍影 4 爱国者之枪》让他稳坐神坛。而他的意见很可能决定了一个游戏概念是否能够成功立项。

在他们的印象中，东方美学思维浓重的日本人大多都不大喜欢西方的艺术风格，但是当阿尔瓦雷斯和考克斯详细讲述了开发愿景，并展示了游戏设计的概念图，小岛秀夫第一时间表示了由衷的赞赏，并且认定了这个创意将会成为系列不错的发展方向。

“如果没有小岛站起来支持团队，《恶魔城 暗影之王》根本不会成功立项。日本不会允许西方开发团队处理‘《恶魔城》系列’这样的 IP。”考克斯不无感叹。

有了小岛秀夫的绑定与认可，科乐美的高层终于给这个特殊的项目亮绿灯。

尽管挂着游戏制作人的名衔，但是小岛秀夫并没有过多地插足到游戏的实际开发中，他在正式开发的第一天就对开发团队说：“这是水银蒸汽的项目。我不想得罪任何人。我只是来提供支持的。这是你的愿景，那就继续自己的工作吧，如果你需要我的帮助就喊我。”

在制作上，小岛秀夫的作用更多是体现在对新游戏基础框架的把控上，例如他建议水银蒸汽修改男主角的容貌，让主角看起来更加英勇，而不像是野蛮人；他鼓励水银蒸汽不要只立足于旧作的重制，而是要让系列走向一个新的未来，去讲述一个引人入胜的新故事；在游戏制作日版的时候，小岛秀夫才让小岛工作室加入，参与到配音、日版预告片和宣传等事项……

有这样的制作人无疑是幸运的，《恶魔城 暗影之王》完全是“属于”水银蒸汽的作品，他们可以放开手脚创作。原本他们只是打算以 3D 的视角重制 FC 上的初代《恶魔城》，但是当他们意识到《超级恶魔城 4》做过类似尝试后，他们决定更深一步地“完善”系列的整体世界观，因而大幅删改了正史中的设定，让德古拉的真实身份变成贝尔蒙特家族的先祖，加百列·贝尔蒙特。

既然主角是日后的德古拉，这部作品自然不再以贝尔蒙特家族对抗德古拉作为主线，水银蒸汽再度将世界观推到神魔战争的层面，进而打造宏大的历史：人类用血汗为神拿到胜利，三位英勇的君主被分封三大领地，光明兄弟会成为了人类军队统帅部，但是三大君主在战争中所留下的阴暗面被利用，最终均堕入黑暗，成为暗影之王。尤其是留在城堡内看守混沌封印的卡米拉女王，最终变成了吸血鬼，而她所在的城堡，变成了后来的恶魔城。

在主角仍然为加百列的时候，他是光明兄弟会内最有机会打倒三大暗影之王的人，为了复活自己被神秘人杀死的妻子玛丽，走上了杀死暗影之王、获得神之面具的道路。一路上他得到了潘神和光明兄弟会老战士等人的协助，顺利杀死了狼人之王、吸血鬼女王和亡灵龙，却发现所谓的光明兄弟会老战士不过是左别克的化身，后者在加百列睡觉时候让他戴上面具，并操纵他杀死了自己的妻子，然后用所谓的“复活”欺骗和驱使加百列成为实现他们野心的傀儡。

信仰崩溃的加百列陷入了仇恨与疯狂之中，杀死三大

本内容由品技书友群自购自扫



魔王，让混沌封印几乎破灭，强大无比的被遗忘者即将再次降临。加百列最终吸收了吸血鬼的力量，进入混沌封印与被遗忘者死斗。加百列惨胜而回，但身体已经变成了吸血鬼，猎魔之英雄终成魔物，沦为后世追杀的对象。悲剧英雄式的无奈被充分刻画。这正是水银蒸汽的剧本塑造功力的体现，某种意义上也为续作埋下了很好的伏笔。

不仅如此，善于创造血腥恐怖体验的水银蒸汽，还试图借助新作的 3D 风格，摆脱系列固有的美术印象。

“过去作品对于吸血鬼和怪物的描绘过于‘孩子气’，我们希望这一次能够让他推向更为黑暗的边缘。”

除了美术风格，在玩法上考克斯也倾向超脱“银河城”的传统玩法，“我希望玩家可以有 5 分钟的战斗时间，然后 5 分钟的解谜，之后的 5 分钟便是平台跳跃。”

在北美和欧洲地区发售仅仅一个多月，《恶魔城 暗影之王》在没有登陆日本市场的情况下就已经出货超过 100 万份。尽管没有登顶各大销量榜，但是已然跻身系列游戏销量的前列。是的，尽管“《恶魔城》系列”名声在外，但是作品的销量一直不甚理想。系列口碑销量最好的《恶魔城 晓月圆舞曲》和初代《恶魔城》在销量上也难说成功，诸多传闻中，系列作品中最高销量的数字也“仅”有 120 万。

这是许多我们童年回忆的经典 IP 所面临的处境。面对这样的情况，厂商们只能以更多的数量来换取足够的销量。尤其是那些年，科乐美竭泽而渔地榨取“《恶魔城》系列”的价值，仅是 2009 年科乐美就发售了 4 款系列游戏。2010 年亦是如此，包括了《恶魔城 暗影之王》。如果不将水银蒸汽的这部作品计算在内的话，科乐美高密度推出新作的商业方针非但没有为系列带来新意和吸引力，重获口碑自然也无从谈起。因此，水银蒸汽的作品“叫好又叫座”，其销量和口碑已经足以让科乐美感到惊喜，食髓知味的他们也乐意催促水银蒸汽迅速开启续作的开发。

放下身段、默默努力，再加上贵人相助，水银蒸汽终于创造出百万级销量的作品，看似有了走上高峰的机遇和能力。可惜，这却是迈向低谷的开始。



加百列美术图及角色设计

本内容由品技书友群自购自扫

高山与低谷

科乐美的认可，让水银蒸汽松了一口气。事实上，在《恶魔城 暗影之王》上市之前，水银蒸汽的马奎兹就着手在掌机平台上开发《恶魔城 暗影之王 命运之镜》的项目。因为过去的作品在商业上无一成功，让水银蒸汽颇为担心一旦《恶魔城 暗影之王》销量不佳，这个仅有 60 人的公司就将直接陷入关门的危机。

作为科乐美和水银蒸汽之间的桥梁，考克斯建议这家小型工作室开发一个比家用机游戏更便宜也更容易开发的作品，以此“维持生计”。随着《恶魔城 暗影之王》的成功，一切的顾虑烟消云散。而科乐美接踵而至的续作邀约，让水银蒸汽陷入了两难，以工作室现有的人手很难兼顾双线开发。

在得知水银蒸汽的难处后，科乐美协助他们从英国和美国招来了四十多位经验丰富的开发者，迅速解决了人手不足的问题。由于都是围绕着同一 IP 进行的开发项目，所以开发者们在两个项目间流动共享。随之而来是项目沟通和管理的问题，毕竟在数年之前，水银蒸汽还是一个不怎么用英语交流的西班牙小开发商。

有了这些强力新援的加入，他们有更多的时间去审视和调整这个匆匆上马的作品，然后发现有太多的不足的地方，如战斗表现力不佳、光追不合理、帧率过低等。在一系列的问题浮现出来后，制作组采取了大刀阔斧的改动，用了近三年的时间才让这部“小”作品最终得以上市。

马奎兹团队在 3DS 和 PSV 上分别进行了基础尝试，最终选定了有双屏显示和裸眼 3D 特性的 3DS 来作为《命运之镜》的开发平台。马奎兹和考克斯利用美漫的风格来展现剧情，将加百列、特雷弗（在《暗影之王》的世界观里，他在被蒙在鼓里的父亲杀死后再被父亲的鲜血救活，成为阿鲁卡多）和西蒙三代人的故事共冶一炉。在平行时空下，德古拉三代之间的故事颇有种莎士比亚式悲剧的味道，这正是水银蒸汽一直孜孜以求的剧情布局。

虽然马奎兹试图还原“银河城”的味道，《命运之镜》和传统意义上 2D 版“《恶魔城》系列”相比还是有所区别：游戏实际上是 3D 场景下的横向卷轴游戏，镜头会通过移动来塑造不错的立体感观；取消了回血道具，副武器的数量变成了“残弹数”而非消耗 MP；没有了地图完成率，也就没有了经典的隐藏房间，致使流程偏短；在讲究连击的新战斗模式下，小怪不再一击毙命，在破防时可使用酷炫的终结技，且本作的 BOSS 战也是可圈可点……

总体而言，作为一款传统意义上的“类银河城”游戏，《恶魔城 暗影之王 命运之镜》多少有些成色不足，但是作为一部水银蒸汽用以过渡的作品，游戏还是呈现了“《暗影之王》系列”的神髓。虽然游戏的口碑普普通通，但这对于水银蒸汽而言影响不大。

在《恶魔城 暗影之王 命运之镜》开发期间，由阿尔瓦雷斯领衔的《恶魔城 暗影之王 2》制作也在同步进行。在成立了近 10 年之后，水银蒸汽第一次可以制作续作，项目也得到了科乐美的更多重视，然而这却成为水银蒸汽跌落低谷的开始。

不同于过往总是为续作留一手，水银蒸汽在《恶魔城 暗影之王》的开发过程中倾其所有，这导致了他们在开发续作时需要花费更多的精力去构思新的元素。

首先做出巨大改变的游戏世界的内容，如果说初代“暗影之王”将更多的情节放在千年前的野外，让大家探索和体验了恶魔城之外不一样的风景，那么在《恶魔城 暗影之王 2》则是重新定义了“恶魔城”——既是“城堡”，更是“城市”。

玩家将罕有地操作着“《恶魔城》系列”最大的 BOSS 行走于开放的哥特式都市中。没有了前作中那过于线性的任务路径，别具一格的城市街道、危机满布的制药工厂、风驰电掣的火车，都是德古拉探索的好地方而且由于是基于恶魔城遗址上的建筑，德古拉能在现实与恶魔城之间穿越。前作中的佐贝克、卡米拉、潘神等人纷纷现身，在德古拉阻止撒旦复活的过程中起着不同的作用（实际不过是寻求永恒的死亡），也为阿鲁卡多幕后布局的草蛇灰线充当了精彩的注脚。

除了环境和剧情设定上的新意，在新作中不再使用电影化的镜头，而是实现 360 度视角。这是一个双刃剑：好处是玩家终于可以自由地旋转视角，前所未有地看清这个“恶魔城宇宙”；坏处则是没有了电影视角，对建模的要求大增，也更为考验水银蒸汽对于细节的把控。水银蒸汽为此重新设计了游戏引擎，并且努力提高游戏帧率，使得在没有主机世代跃迁的情况下，新作在画面上有了较大的提升。

在游戏细节上，光明与黑暗魔法换成了由情绪具现、且吸血的虚空剑和攻击力更强的混沌爪，QTE 的方式也发生了改变；最令人“印象深刻”、也是最受争议的，是新加入的变身系统和潜入模式——除了能驱动蝙蝠以及颇有“虐杀原形”味道的附身技能，德古拉还能化身老鼠穿过肮脏的通风管道，全然没有吸血鬼之王的雄风……

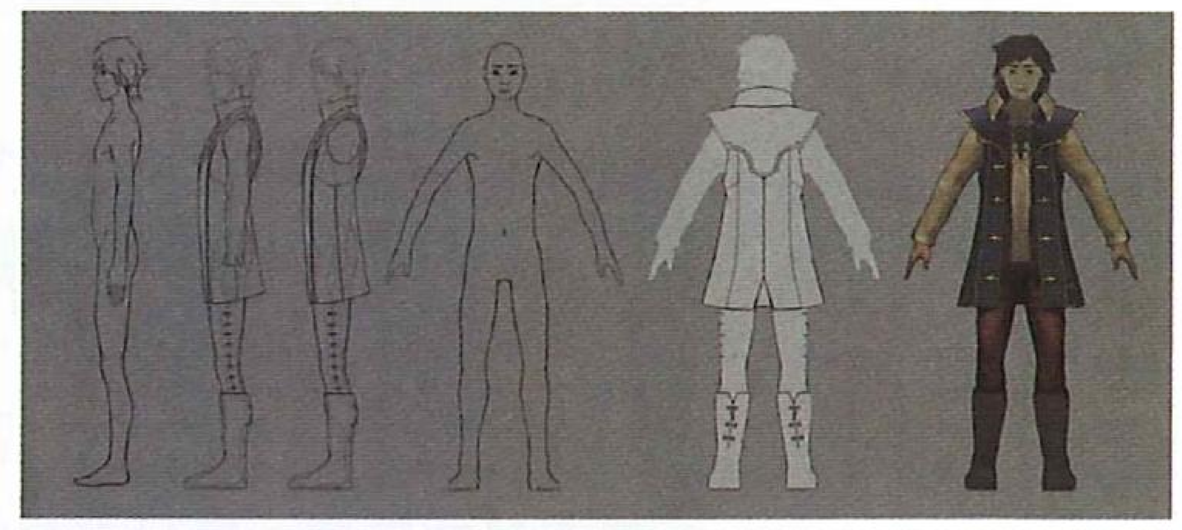
综上所述，水银蒸汽为了延续前作所创造的高峰，还是花费了不少心思。然而，水银蒸汽花费了三年多的时间才将其变成现实的《恶魔城 暗影之王 2》，却没有如前作一般赢得大量的喝彩声。

本内容由品技书友群自购自扫

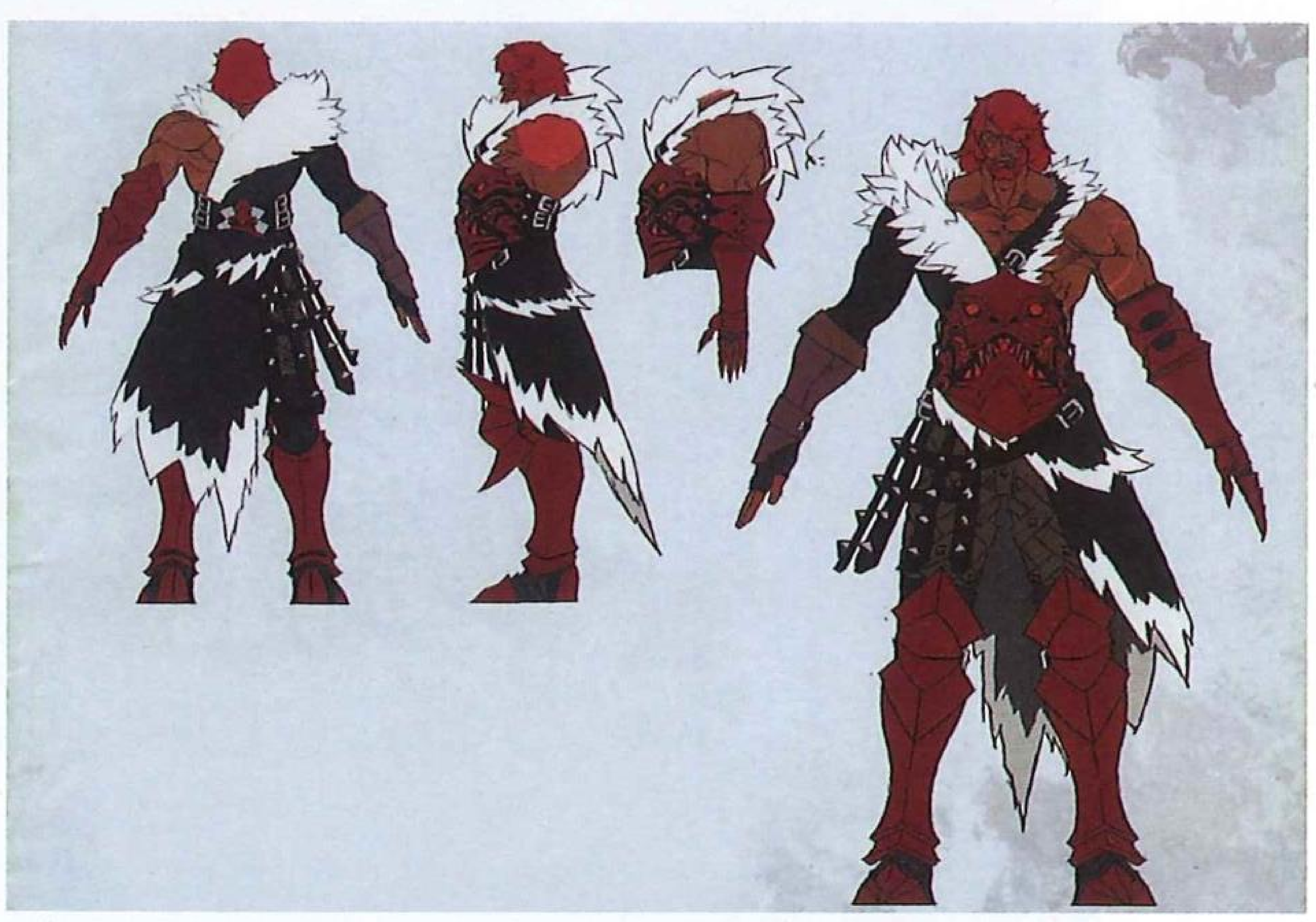


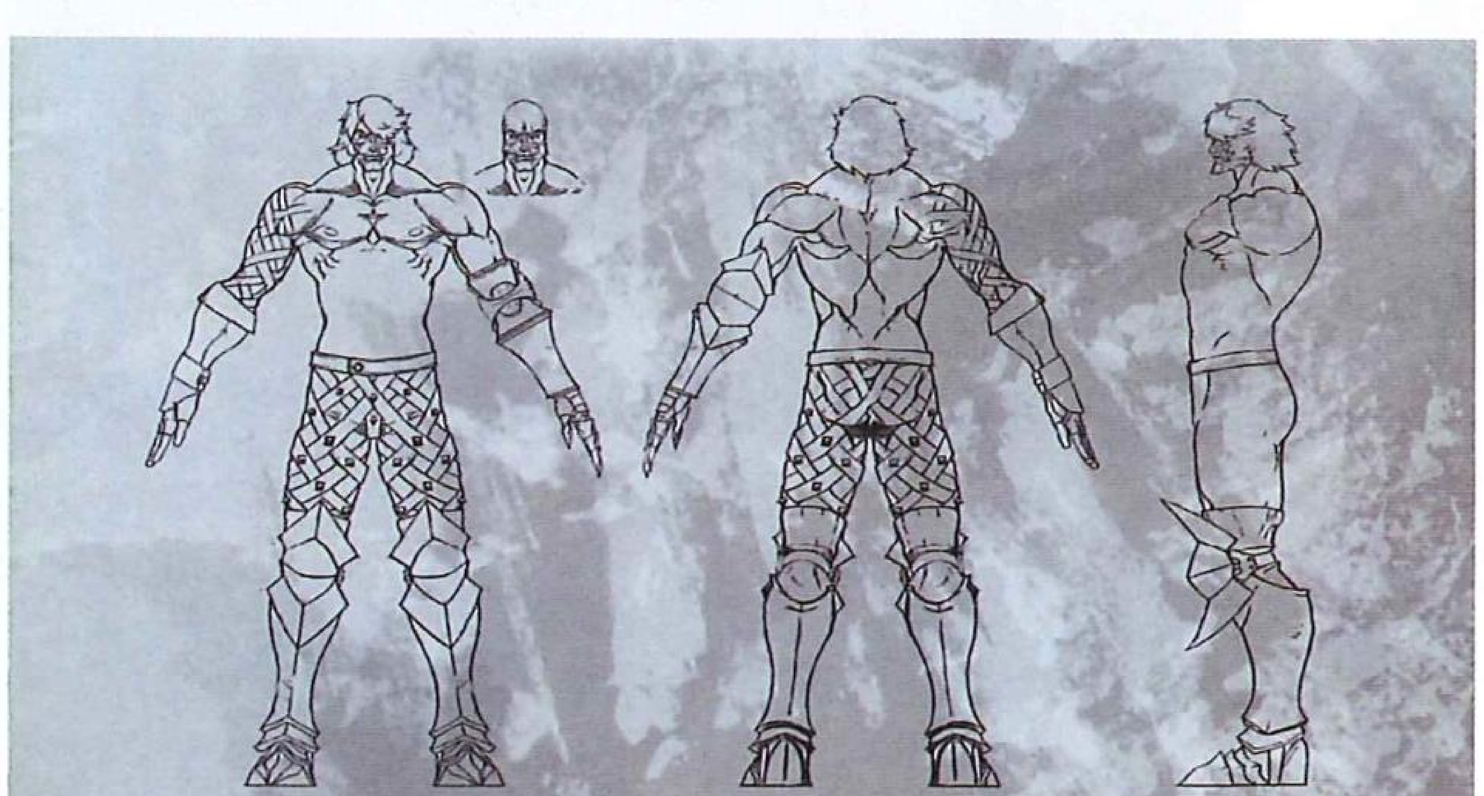




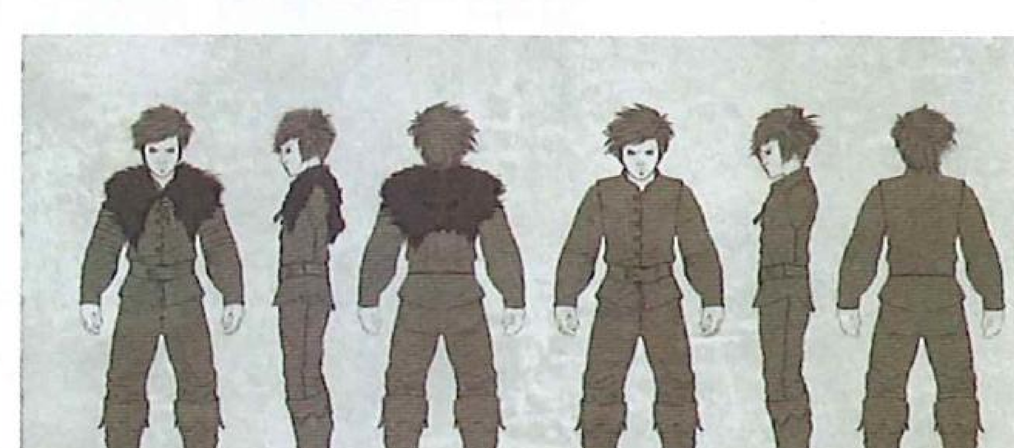












《恶魔城 暗影之王 命运之镜》美术设定图。

本内容由品技书友群自购自扫

在开发过程中，制作组还受到了西班牙当地媒体的质疑，后者采访了其中一位离职员工，将矛头直指制作人阿尔瓦雷斯，认为他完全没有经营工作室的能力，对 QA 部门十分苛刻："过于自我，完全忽视了其他设计者"；将开发过程推向"地狱"；在游戏开发完成后有 35 名员工被无情辞退……以上只是笔者从那份洋洋洒洒数千言的采访中节选出来的，或许这只能算一家之言，但是加上主流媒体给游戏的评分，事情就变得不再简单。这位前内部开发者和媒体们在"大家都心知肚明，'我们'所做的续作是真正的垃圾"这个观点上取得了共识：从现代化都市的格格不入、到德古拉的变身设定；从"缺乏想象力的视觉和敌人设计"，到对于《战神》和《鬼泣》等动作经典 IP 的模仿……

对于媒体的劣评，阿尔瓦雷斯和考克斯承认要是能重来，会选择放弃有些元素，但对于一面倒的评价并不服气。他们认为那通匿名采访不过是极少数被解雇员工的报复行为，至于媒体的评分再恶劣，那也是"见仁见智"的东西。阿尔瓦雷斯说，这些都是从他们创造"《暗影之王》系列"起就讨厌他们的"黑粉"，他们甚至收到了"《恶魔城》系列"极端粉丝的死亡威胁。而且新作的销量虽然比不上前作，但也算理想，尤其是 Steam 上的销量完全符合他们的预期，只是阿尔瓦雷斯以与科乐美的保密协议为由拒绝透露具体数字。

更进一步说，阿尔瓦雷斯和考克斯在 2013 年的采访中透露，作为开发者，水银蒸汽并不想成为"恶魔城工作室"，而是希望在系列留下自己的印记，然后让其他人接过火炬，水银蒸汽则想做其他事情。

当然，如果能够和科乐美保持良好的合作关系，自然是再好不过。事实上，由于"《恶魔城》系列"的成功重启，科乐美和水银蒸汽的关系一度进入了"蜜月期"。这让他们有了更大的野心，冀望将过去曾经创造过无限辉煌的 IP 以新的形式重生。其中，最让他们在意的是沉寂多年的"《魂斗罗》系列"，双方也认真坐下来商讨过相关项目的可行性。然而，随着《恶魔城 暗影之王 2》的"溃败"和科乐美转型，双方的合作关系戛然而止。

科乐美想要尽可能发掘更多的方向（其实就是想进军移动游戏领域），并且想将研发重心拉回日本——就连小岛秀夫都失势了，更何况考克斯和水银蒸汽。

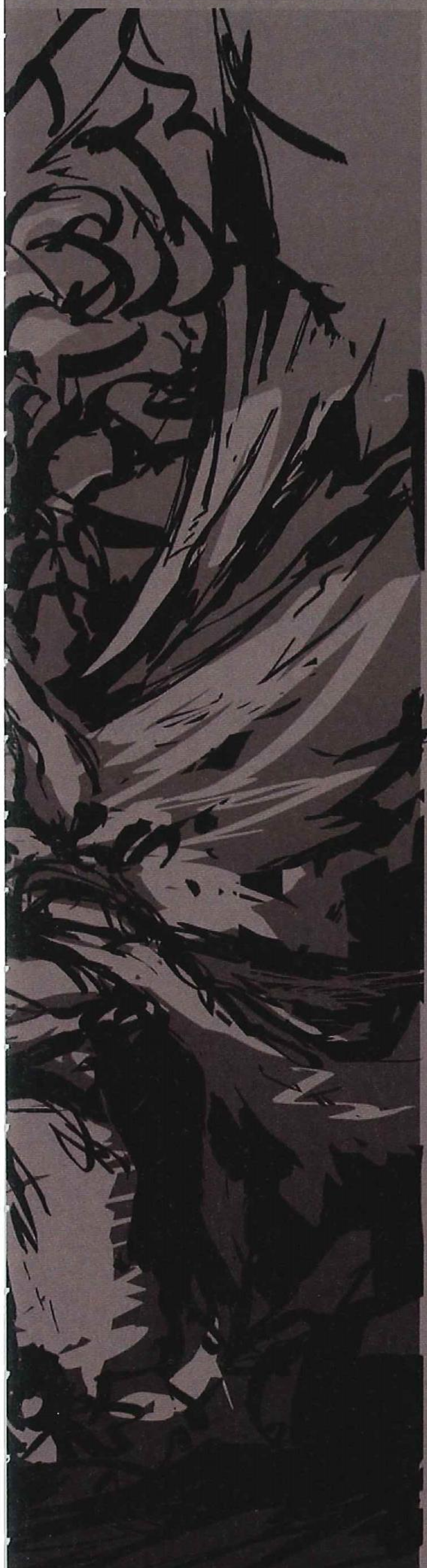
后来《魂斗罗》也真的在手游平台"归来"，不过开发商换成了万里之外的腾讯，至于水银蒸汽，早已在得到了科乐美的感谢和告别后，开始谋划新的出路。这一次，他们没有与其他发行商合作，而是由考克斯负责筹措资金，以独立游戏商的身份筹措新的作品。

当年"《恶魔城 暗影之王》系列"的主要参与者们分道扬镳，心灰意冷的考克斯离开了效力 17 年的科乐美，与水银蒸汽再续前缘；小岛秀夫和他的工作室也在和科乐美的一段龃龉之后不欢而散……一度疯狂推出衍生作品的"《恶魔城》系列。也迎来了消停。尝试在 iOS 上推出《恶魔城 Grimoire of Souls》失败之后，科乐美只是在 2019 年，也就是距离《恶魔城 暗影之王 2》推出的五年之后，久违地在全平台推出了《恶魔城周年合集》——这不过是一部炒冷饭之作而不是新的续作。此后，这个经典的游戏系列又再度陷入了沉寂，再见不知是何年。





本内容由品技书友群自购自扫









左、上：德古拉美术设计。
下：《恶魔城 暗影之王 2》场景美术。



本内容由品技书友群自购自扫

既生“恶魔”，也生“银河”

尽管和科乐美的合作最终不欢而散，但水银蒸汽还是从中学到了不少有用的东西，并且从中获得启发。

游戏业界也有“追星”，水银蒸汽的“偶像”是顽皮狗工作室，后者在创造了“《古惑狼》系列”后并没有吃老本，之后又创造出“《神秘海域》系列”这样风格完全不同的3A大作。这正是水银蒸汽所要追求的目标，他们当然知道不能一步登天。不过在创造出《恶魔城 暗影之王》这个系列的异类高峰后，水银蒸汽有资格遐想更远的未来——既然是“银河城”游戏类型，他们已然制作了“恶魔城”，那为何不尝试制作“《密特罗德》系列”呢?

水银蒸汽并没有掩饰自己的想法，而在游戏业，这种消息会像长了翅膀一般传到很多地方，并且引起又一位知名制作人的注意——这次是初代《密特罗德》的联合缔造者、也是后来“《密特罗德》系列”的主要制作人——坂本贺勇。

和许多日本传统大厂一样，任天堂不甚愿意让西方开发者染指旗下IP的正统作品，随着时代的推移，越来越多厂商选择将主机大作的开发转移到海外工作室，像水银蒸汽的前任甲方科乐美，就将“《实况足球》系列”等拳头大作的开发转移到英国。

坂本贺勇在知道水银蒸汽的想法，也见识过后者开发横向卷轴游戏的能力后，他决定亲自去西班牙参观这个风格独特的游戏开发商。水银蒸汽则用独特的见解，无微不至的细节思考和运行流畅的游戏原型，打动了这位在“《密特罗德》系列”上有极高话语权的制作人。

吊诡的是，水银蒸汽在2016年中接受采访时，一度否认将在WiiU或者3DS上制作“《密特罗德》系列”的相关作品。在他们接受采访前的一个月前，现已被任天堂收购的开发商Next Level Game就在3DS上推出了《密特罗德 Prime 联合力量》，而水银蒸汽也在当年的4月，公布了堪称游戏版“银河护卫队”的多人科幻冒险新作——《异星奇兵》。这是自水银蒸汽在诺基亚上发行《僵尸》以来，首次自行发行游戏。

世事的奇妙之处在于，空穴来风未必无因。在此后一年多的时间里，水银蒸汽和任天堂围绕着“《密特罗德》系列”展开了深度合作，从《恶魔城 暗影之王 命运之镜》的开发中获得宝贵经验的马奎兹团队接下了这个任务。

更为奇妙的是，马奎兹和坂本贺勇两位主要制作人最喜欢的“《密特罗德》系列”作品，都是1994年在SFC上发售的《超级密特罗德》，但在选择以何种方式制作系列新作时，他们皆不约而同地选择了重制《密特罗德2》，即《密特罗德 萨姆斯归来》。

马奎兹和坂本贺勇为何会在系列众多作品中选择《密特罗德2》，一是因为这是萨姆斯第一次遇见密特罗德婴幼体，坂本贺勇想要借助水银蒸汽的创意来重新审视这个事关整个系列的重要节点；二是游戏产业经过二十多年的发展，相较于当年的GB，3DS在技术有了极大的进步，可以让他们在原有的基础上加入新的内容。

游戏的总体剧情和原作相似，萨姆斯在SR388行星消灭了进化的密特罗德，却不忍心杀死一只刚刚孵化、将萨姆斯当成母亲的密特罗德宝宝，最终带回银河联邦进行研究……

水银蒸汽也不甘心单纯地做出“坂本贺勇式”的《密特罗德2重制版》，就像他们在谈到游戏重制时，所用的是“Reimagining”（重塑）而不是“Remake”（重制）。

《密特罗德 萨姆斯归来》不再是过去的像素风格2D画面，而是3D建模下的横版卷轴游戏，且呈现出和《恶魔城 暗影之王 命运之镜》不一样的画面效果，更具有“银河城”的特色。

相比起GB原作，3DS上类比摇杆的加入，使得萨姆斯的射击角度不再受限，在原有的剧情基础上，加入了一些新元素，例如扫描能力、区域间快速传送，以及在《密特罗德2》后，系列才出现的“超级导弹”等武器。

在此之上，水银蒸汽在游戏中加入了近战反击技能，在弹开敌人的同时还能锁定，这是从“暗影之王”的开发中磨练成熟的玩法；此外，他们还在制作原型之初就十分注意游戏的操作流畅程度和关卡设计，这些改变都给本作镌刻上水银蒸汽的烙印，成为人们津津乐道的一部分。

不同于当初的遮遮掩掩，《密特罗德 萨姆斯归来》的亮相却是迅速且惊人——新作在2017年6月的E3上才公布，并且获得了E3评论家大奖“最佳手机/掌机游戏”奖项，而仅仅3个月后，游戏就已经正式发售。

当《密特罗德 萨姆斯归来》发售时，甚至有玩家发出号召让大家将销量推至300万份，打破系列历史最佳纪录。撇开这些花边新闻，游戏在美国、日本和英国的游戏销量榜，均能排进首周乃至月度销量的前十，作为一款重制作品，能够取得这样的成绩殊为不易。

后来水银蒸汽再次联手任天堂，《密特罗德 生存恐惧》正式公布后，《密特罗德 萨姆斯归来》重登3DS eshop的榜首，这无疑从侧面再一次证明了水银蒸汽的实力，而阿尔瓦雷斯自豪地宣布：“我们是唯一一家同时制作过《恶魔城》和《密特罗德》的工作室”。

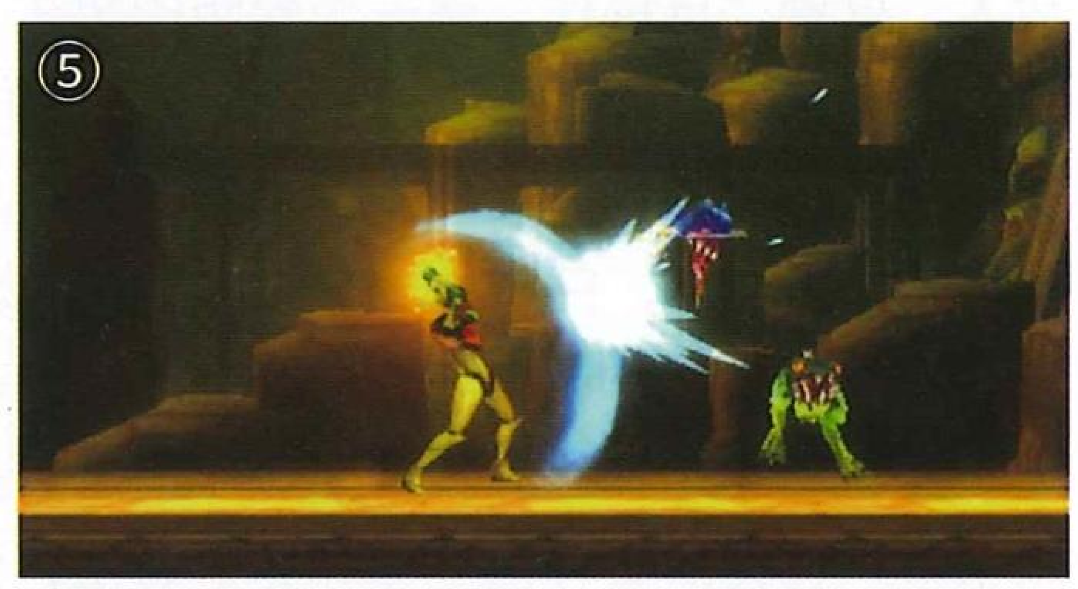
本内容由品技书友群自购自扫











①“银河”与“恶魔城”。
②坂本贺勇和马奎兹，《萨姆斯归来》的功臣。
③ GB 上的《密特罗德 2》也是一代经典。
④萨姆斯两次“归来”的对比。
⑤从“暗影之王”中磨练成熟的“弹返”技能。

本内容由品技书友群自购自扫

探索未知

在谈到工作室开发本心时，阿尔瓦雷斯曾经总结："我们学习和研发的本质是取之不尽的野心、意志和好奇心，它带领我们一次次探索未知，也一次次陷入困境。"

这个总结可谓十分到位，即便近年来愈发成功，水银蒸汽依旧保有初心——在《密特罗德 萨姆斯归来》获得不错成功的同时，他们也在《异星奇兵》的开发中探索着另一个未知领域。

从过去的一系列作品中我们不难发现，善于博采众长是水银蒸汽的最大优点之一，在《异星奇兵》中也是如此。RARE 在被微软收购之前，曾推出具有浓重赛博朋克风格的 FPS 名作《完美黑暗》，这部作品给予了水银蒸汽极大的启发。

"游戏让一位玩家扮演女主角，而另一个玩家则控制敌人。这种"反操作"是一个聪明的想法，此后很少有开发人员尝试过，"阿尔瓦雷斯在谈及新作的灵感来源说道，"玩家需要渗透到其他玩家的任务过程中。击杀所有玩家不再是必须目标，只要破坏对方的任务目标即可。"

除了从其他作品中吸收灵感，水银蒸汽也善于利用自己前作"留一手"的素材。无论是《废土》还是《耶利哥》，水银蒸汽往往对其作品的续作充满想法，但最终都因现实原因不得不放弃，因而已经想好的内容或做好的设计不得不被搁置，有些设计文档对后来的游戏开发产生积极的影响。《暗影之王 2》当中一些因不合时宜而被放弃的元素这时就被水银蒸汽重新捡起，变成新作的重要内容。

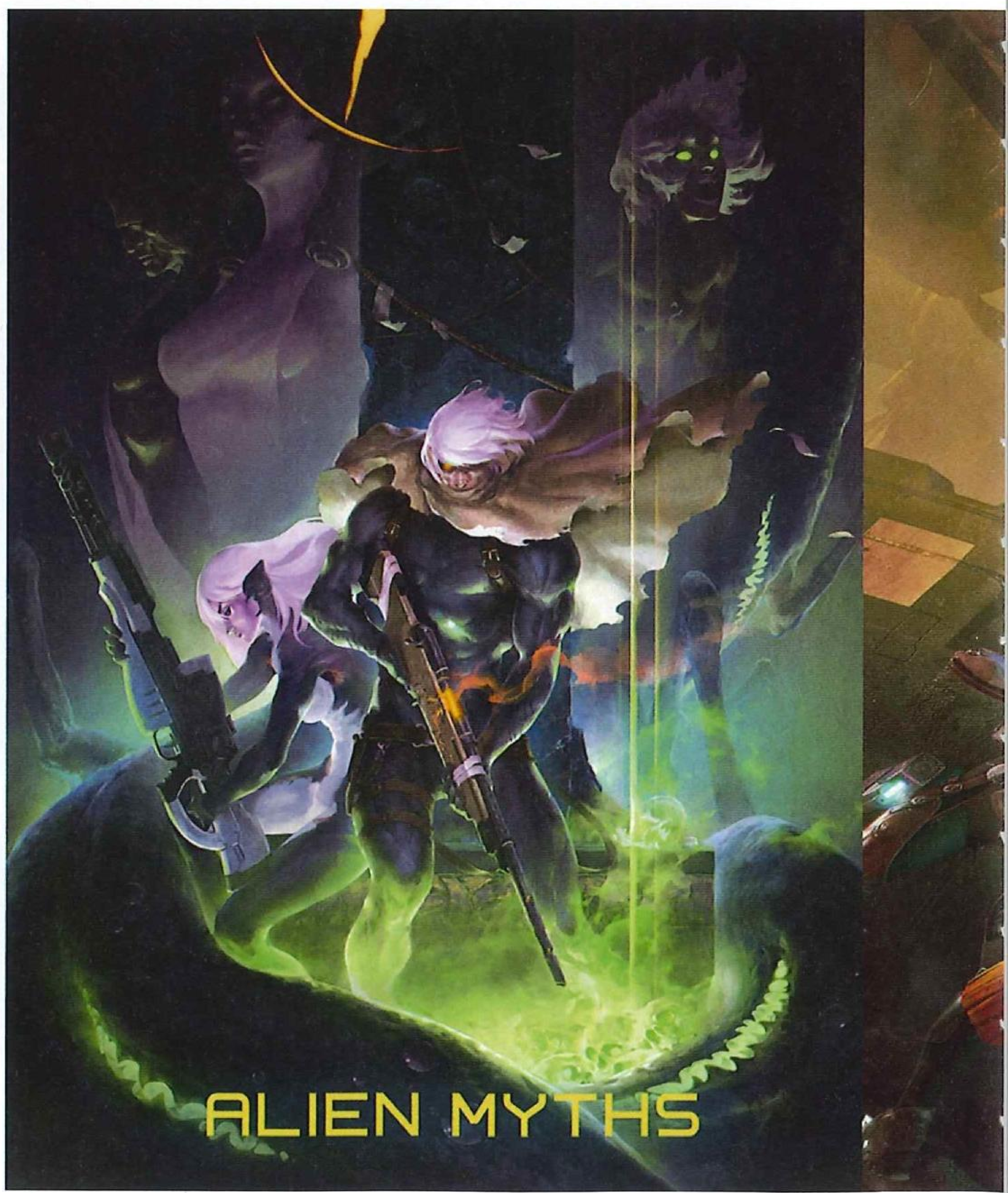
水银蒸汽采用了自己此前未曾尝试过的销售方式——序章免费，随后的每个战役则定价 9.99 英镑 /9.99 美元 /9.99 欧元——这样一来，他们可以获取继续开发的资金和动力，与此同时，又可以实现他们"不会让玩家花六七十欧元买自己不喜欢的游戏"的初衷。尽管甚少接触网游，但水银蒸汽在这方面却跟上了潮流。



2017 年 10 月，《异星奇兵》的玩家数量超过 50 万，加上发售刚刚一个月的《密特罗德 萨姆斯归来》销情理想，这对于水银蒸汽而言，是一个好兆头。

但是接下来的事态却未及他们的预期。在他们的预想中，将会有数以百万计的玩家被他们较低的游戏入门门槛吸引而来，但是很快他们发现，后来的玩家会因没有买前面的战役而与老玩家形成隔阂，这对玩家群体建立社区文化形成了阻碍，也影响到游戏的长远发展。

深知当下的游戏商业模式无法取得成功，2018 年 8 月，水银蒸汽将游戏更名为《星际领主》后重新上架，宣称这是"建立在《异星奇兵》基础上的新游戏"。游戏变成了完全免费模式，并给予之前付费的玩家一定的补偿，营利手段则是依靠贩卖经验加速包与皮肤；但对于在免费游戏间十分盛行的"战利品盒"开箱行为，水银蒸汽依旧像之前那样"数目分明"："玩家和开发者之间的关系必须是开诚布公的，战利品盒太晦涩难懂，使这种关系复杂化，以至于越来越多的人意识到'如果无法理解它，就很难达成公平交易'。而我们希望确保玩家了解进度系统是如何运作的，以及他们花钱时会得到什么。"



本内容由品技书友群自购自扫

这样的诚意举动似乎打动了玩家，时至今日，《星际领主》依旧能够保持不错的活跃度，这让水银蒸汽迈进了一个新的台阶。

推出了《异星奇兵 / 星际领主》这样的原创 IP 被外界视为水银蒸汽突破“雇佣兵”瓶颈的最好机会，但水银蒸汽上下深知自己仍然没有摆脱原来的模式。

“我们仍然需要做外包项目，这让我们可以支付各种的账单。尽管我们可以投资一些新项目，但本质上我们仍然是一个外包开发商，”阿尔瓦雷斯和考克斯很清楚工作室的处境，外包项目不仅能接触到大 IP，所得的利润也让他们可以壮大团队的规模，“《恶魔城》系列”的成功是如此，《密特罗德 萨姆斯归来》更是如此。对于水银蒸汽这种身处西班牙的厂商而言，大牌 IP 和自家拳头产品无疑都是提高自身吸引力的最好方式，也正是凭借着这些作品的成功，水银蒸汽已然拥有 3A 级别工作室规模和能力。有了这样的基础，水银蒸汽不仅可以继续接受雇佣委托，还能将更多的心思放到“迄今为止作为工作室最为雄心勃勃的事业”上，以此来形成良性循环。

因此，即便水银蒸汽依旧在运营《星际领主》，他们仍然在找合适的投资方和 IP，只是如今这样的工作并不好找。毕竟在当今市场，对于水银蒸汽这种规模的第三方工作室来说，从发行商那里获得预算变得越来越困难。考克斯时常感叹：“如今发行商对风险规避十分看重，且对销量要求更为严苛，因而对游戏有严格的标准。”

水银蒸汽原本打算将《星际领主》移植到 NS 上，但是碍于人手不足和 NS 特殊的硬件构造，他们只好放弃，但这并没有影响他们与任天堂之间的良好关系。

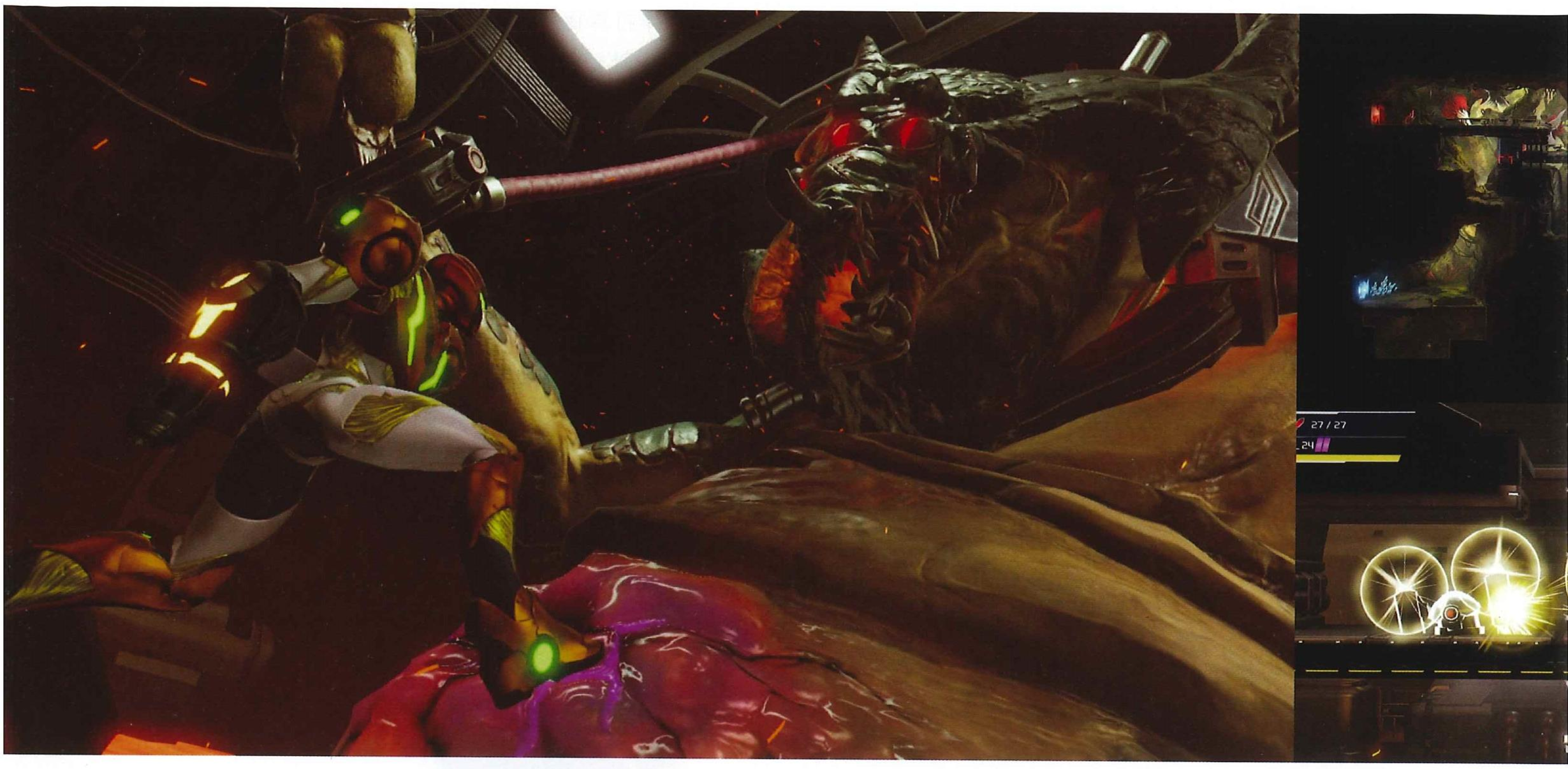
水银蒸汽在《密特罗德 萨姆斯归来》中的出色表现，让坂本贺勇甚为安心地向他们掏出了另一个压箱底的项目——《密特罗德 生存恐惧》。

尽管在 2021 年才发售，但《密特罗德 生存恐惧》算不上是一个“新项目”，早在 2005 年，IGN 就拿到了任天堂一份内部文件，上面包含了一系列当时正在酝酿并基本在日后都推出的作品，唯独《密特罗德 生存恐惧》一度是例外。





本内容由品技书友群自购自扫



《密特罗德 生存恐惧》原本是 NDS 上的一个项目，作为 GBA 上的名作《密特罗德 融合》的续作，但是 NDS 相对羸弱的机能限制了游戏的开发。坂本贺勇两度尝试推进项目，但都因为性能问题无功而返，直到水银蒸汽和 NS 的出现，让坂本贺勇看到了希望。他再度与水银蒸汽取得联系，向他们展示这个被冷藏了十多年的项目。

面对“过去”遗留下来的挑战，水银蒸汽以相当成熟的技术，对这个送上门的委托给予了超乎坂本贺勇预期的答卷，《密特罗德 生存恐惧》就此正式进入开发阶段。

新作承接《密特罗德 融合》的剧情，被神秘生命体“X”感染的萨姆斯被密特罗德的疫苗救活，重返 SR388 行星，击败了包括“SA-X”在内的一众强敌，最终让 B.S.L 空间研究站撞向 SR388 行星，毁灭了“X”。然而时隔多年之后，ZDR 行星上却传来了”X”在自然界活动的影像，而且联邦派去 ZDR 的 7 支 E.M.M.I 调查队均音讯全无。于是能免疫 X 的女英雄萨姆斯再次出马，在一轮常规的装备和技能全丢失后，身穿新手装的萨姆斯开始了新的冒险。

在前作中，能够模拟萨姆斯能力的“SA-X”对萨姐穷追不舍，但紧迫程度只能算一般，这让坂本贺勇萌生了在续作中让“萨姆斯被追杀”的念想。因此在新作的故事里，那些用宇宙最坚硬材质造成的 E.M.M.I“反水”，成为了行星上特定区域的巡逻者。银河联邦的这一波“送人头”成了本作最大的亮点。

踏足这些地方的萨姆斯一旦被发现，就会被各式各样的 E.M.M.I 紧追不舍，一旦被追上，大多数情况下都会在 CG 动画中直接被摁在地上，然后被刺穿身体而死。玩家和萨姆斯最初只能扮演逃难者的角色，游戏对于求生的紧张和恐惧感得到了很好的表现，给予了其他任天堂第一方 IP 难以奉献的恐怖感。不过水银蒸汽和坂本贺勇都否认这是一款恐怖游戏，只是强调这种踏入 E.M.M.I 房间随即营造出的紧张感，能让没接触过这个系列的玩家产生兴趣。

当然，这种恐怖感并非一成不变，当萨姆斯找到加强版的粒子炮，战斗形势就会瞬间被逆转。萨姆斯可直面此前无法战胜的 E.M.M.I，在聚焦的镜头下，对着它们的弱点开炮，迎来战胜恐惧的畅快。

除了营造极具亮点的生存恐惧感，水银蒸汽也用成熟的技术力带来流畅和爽快的操作体验。水银蒸汽和坂本贺勇在场景设计环节花了大心思，他们鼓励玩家去探索每一个不同寻常且勉强能到达的角落，发掘那些“曲径通幽处”，找到制作团队精心准备的意外之喜。这种极为纯粹的“类银河城”玩法，让坂本贺勇直言水银蒸汽的开发能力加上 NS 的机能，让游戏取得了比 15 年前设想的还要好的效果。

在宣发《密特罗德 生存恐惧》时，任天堂用了和《密特罗德 萨姆斯归来》相似的套路——今年 6 月份，《密特罗德 生存恐惧》才在 E3 直面会上正式公布，然后 10 月 8 日就正式推出。游戏发售后不仅口碑不俗，并且迅速在北美、日本和英国三大市场登顶。根据预测，仅仅在十月，水银蒸汽的新作就获得了超过 200 万份销量，并且有望在年内突破 300 万份，并刷新系列的单作销量纪录。

水银蒸汽对于未知的探索再一次大获成功，而且这种探索似乎还没停止。

本内容由品技书友群自购自扫



结语

在《密特罗德 生存恐惧》让水银蒸汽再攀高峰的同时，一些不和谐的声音也开始传来。

当初在《恶魔城 暗影之王 2》时，水银蒸汽就因办公室文化而遭到不少媒体的抨击。在《密特罗德 生存恐惧》发售后，这类问题再次浮出水面。3 位在项目中工作了 8 到 11 个月的开发者并没有出现在开发者名单上，这让他们非常不满。水银蒸汽承认只有参与了 25% 开发工作的人员才有资格位列其中，这在舆论上造成了一定的负面影响。同样对未来产生影响的还有水银蒸汽的自主权问题——这个 160 人的 3A 级开发商在 2020 年底被丹麦游戏商 Nordisk 收购了 40% 的股份，这让他们摆脱了作为独立工作室的许多危机，但也给他们的未来注入了更多的未知数。

所幸的是，这次负面影响并没有影响到《密特罗德 生存恐惧》的销量，而水银蒸汽也迎来了利好消息。在《密特罗德 生存恐惧》发售之前，坂本贺勇就曾明言这部作品并不是系列终章；另一方面是《密特罗德 Prime 4》由于质量问题，任天堂干脆宣布将游戏推倒重做，似乎也更好地推动了任天堂对于延续“类银河城”的积极考虑，而有了技术成熟的水银蒸汽，相信下一部正传作品应该不用再等 15 年。无论是继续开发“《密特罗德》系列”作品，还是真的事了拂衣去、探索更多的未知。已经攀上过高峰、证明过自己的水银蒸汽，值得我们更多的期待。

本内容由品技书友群自购自扫

秘密花园

赛博朋克2077

文：睡魔　美编：咕噜

自《赛博朋克2077》放出第一个宣传片，玩家们就表示《2077》的艺术风格和形象设计抓住了赛博朋克的神韵。即使到了游戏发售之后，游戏风评重挫崩盘，玩家一致口诛笔伐，但还是没有什么人会对《2077》的美术提出质疑，最多是抱怨糟糕的优化导致贴图加载失败，成为了又一个程序员该给美工磕个头的案例。那么游戏的美术设计师们通过怎样的设计构建出了这个颇有赛博味道的夜之城？游戏中的各色人物又有着怎样的细节？就让我们管中窥豹，通过一些设定图去探究一二。

画师 Lea Leonowicz

这位是CD Projekt Red的首席角色概念美术师，她的原画为我们展示了几名主要角色的原始设计。



V的两个版本的形象设计。眼角和小臂有义体改造的痕迹，身着标志性的夹克，领子内侧的明亮图案让衣服多了几分科技感。发型则是十分朋克的寸头和侧边刘海。

本内容由品技书友群自购自扫

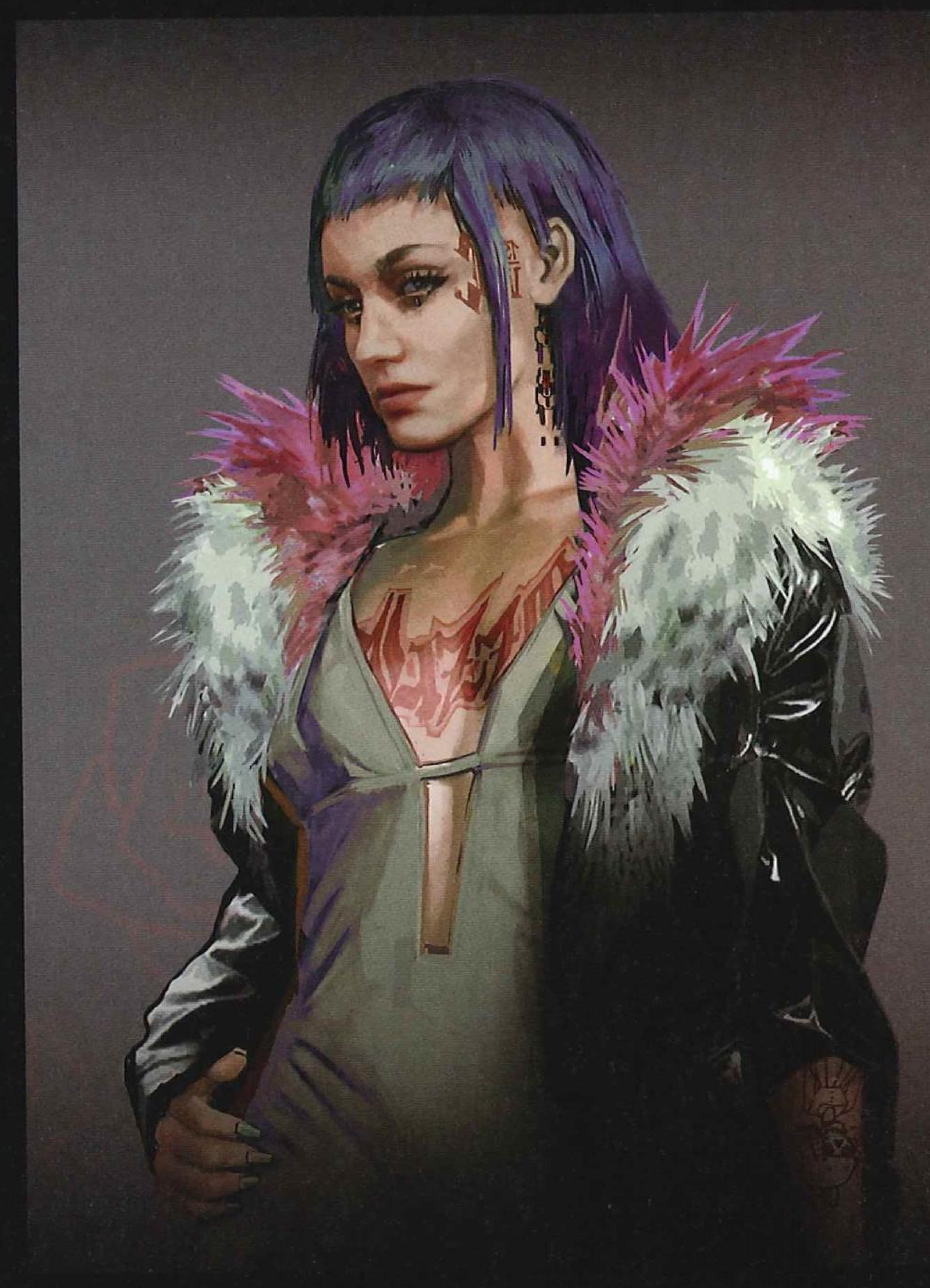


强尼·银手的形象设计

五十多年前的衣着品味是铁腰带、牛仔裤和高帮皮鞋，身上的几道伤疤显示出他也不只是个歌手，左臂的这只银手则已经融入名字成为强尼符号的一部分。有趣的是，这张图给我们展示了强尼还不是基努·里维斯时的相貌。

伊芙琳·帕克的形象设计

亮皮的大衣和长筒靴凸显出上流，但胸口、小臂和脸颊上的纹身又彰显了野性，或许就是这种反差的气质吸引了荒坂赖宣。





本内容由品技书友群自购自扫

画师 Grzegorz Chojnacki

这位是CDPR的主要角色美术师。他设计了几名重要的配角。



①



③

本内容由品技书友群自购自扫



②



①亚当·重锤的形象设计

这大概是军事化义体改造的最终形态。除去仅存的脑子之外，整体已经是一个机器人的形象了。浑身遍布的管线可能是作为动力驱动的液压装置，这让这个机器人的力量感又强了一个档次。

②德克斯特·德肖恩的形象设计

是我们见到的第一个大佬。德克斯特的工作只靠动嘴，不需要自己活动，这也解释了他的体型。大金链子、金镯子、金义体都显示了他从底层混上来的暴发户形象。

③罗格的形象设计

罗格是来生的老板，中间人之王，佣兵们的偶像。相比于德克斯特的显露，罗格更加内敛，又不怒自威。夹克、皮裤、马靴的组合颇有一副老牛仔的派头。

本内容由品技书友群自购自扫



①



②

本内容由品技书友群自购自扫



③



画师 Marcin Blaszczak

这位来自波兰华沙的画师多次和 CDPR 合作，曾参与设计了《巫师 3 狂猎》中的妖灵、鹿首精等怪物以及狄拉夫、雷吉斯等 NPC。这次他也参与了几个角色的设计。

①杰克·威尔斯的形象设计

后背永远背着一把枪，斜跨的腰带上的刀鞘用一根红绳固定在右腿上，还有点俏皮。

②创伤小队的形象设计

他们是一支有军事素养的急救队，全身的生化防护，防弹衣上挂着许多口袋。这些口袋除了一些必要的军事物资，更多的应该是装了各种急救药物和仪器。

③漩涡帮帮众的形象设计

这帮人信奉血肉苦弱，能看到身体的每一个部位都改造替换成了机械。而最有冲击力的还是消失的下巴，这能让我们更加直观地感觉到“我一眼就看出你不是人”。

本内容由品校书友群自购自扫



①



③

本内容由品技书友群自购自扫





画师 Ward Lindhout

这位住在瑞典马尔默的画师是 IO Interactive 的高级概念美术师。他参与设计了夜之城的各个区域的场景。

①海伍德区的整体概念图

就在这一个区域里，我们能看到北边林立的摩天大楼，那是富人们声色犬马的地方；一街之隔的南边就是破旧的贫民窟，底层人在这里挣扎求生。瓦伦蒂诺帮和六街帮在此活动，让这里的环境更加恶劣。

②太平洲的整体概念图

这是一片环绕夜之城的荒漠，遍布黄沙，碎石和脑子不太正常的帮派，以及一些被帮派占据的用途不明的设施。

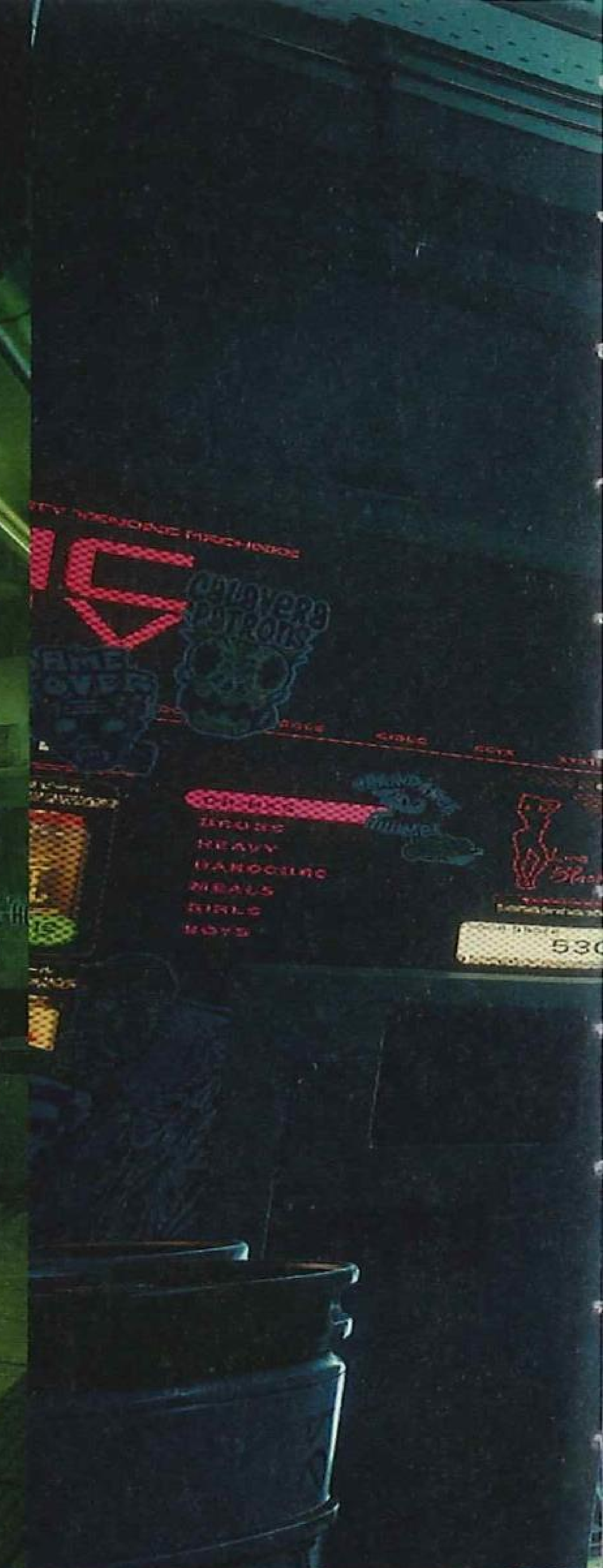
③北橡区豪宅概念图

财富到达极点之人才住得起的房子，且不说设计和建造的成本，单这维护庭院景观雇佣园丁的钱就是天价。

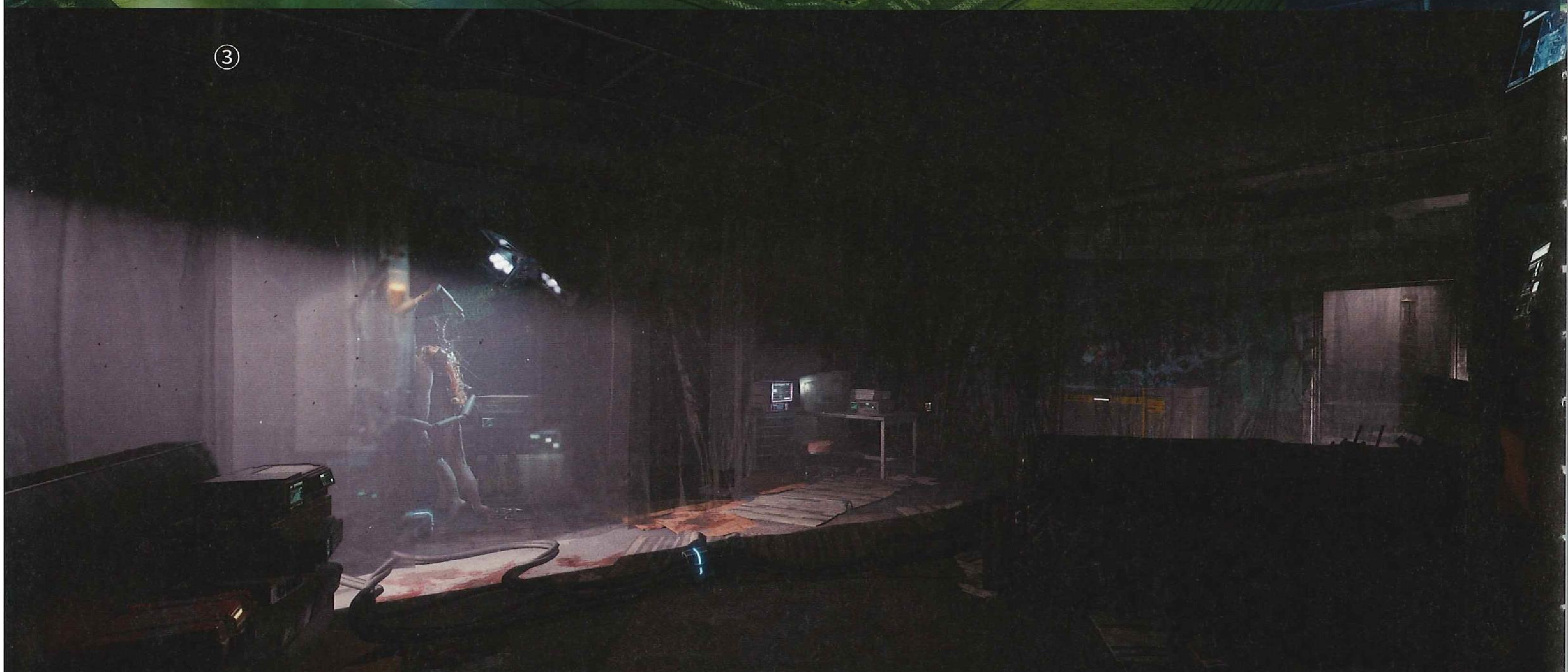
本内容由品技书友群自购自扫



①



③



画师 Imanol Delgado Salazar

这位住在德国法兰克福的画师现在是 Crytek 工作室的高级环境美术师。他在 CDPR 工作期间参与设计了一些游戏中的场景。

①②来生的视觉图

建在地下的酒吧，夜之城佣兵网络的中心。金属为主的装潢颇有未来风格秘密基地的味道，但后台的巨大管道和风扇还是显示出这里并没有那么高级。上流与简陋并存，正符合佣兵们表面光鲜实为底层的地位。

③清道夫的公寓的视觉图

除去几处毫无品味的涂鸦外没有任何装修，家具也只有几个沙发和赛博人必备的电子设备。这就是底层帮派人的生活环境。

④⑤荒坂高层办公区的视觉图

在公司员工开局中，我们看到了上司亚瑟·詹金斯的巨大办公室，也找到了自己几平米的格子间。在同一公司中层级差距就有这么明显，但即便是最底层也还是保有一丝体面，比起外面的民众要好很多。

本内容由品技书友群自购自扫


②


④


⑤

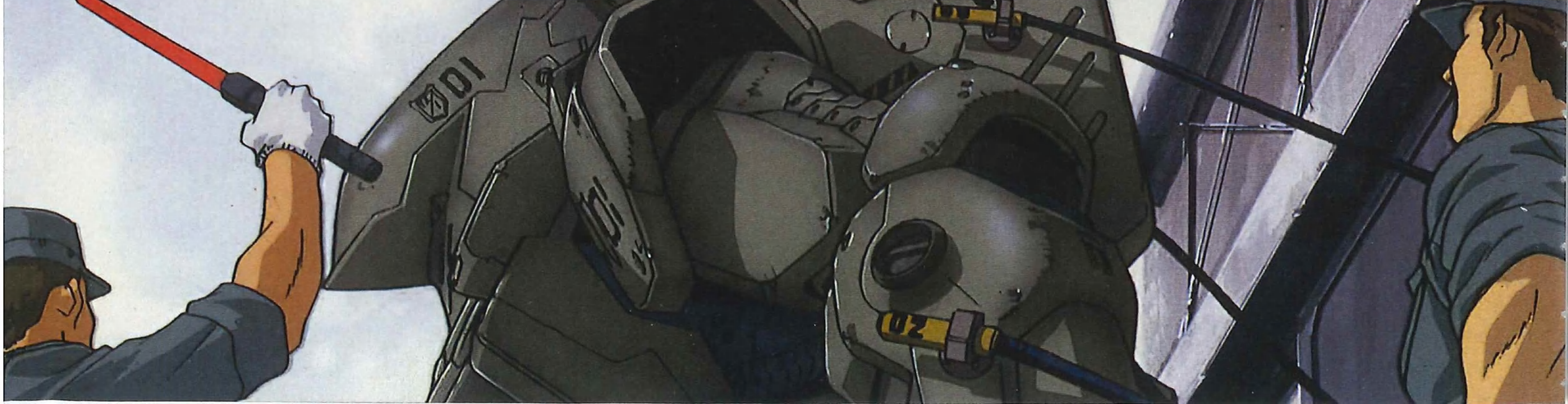
本内容由品技书友群自制自扫











本内容由品技书友群自购自扫

真实并非现实

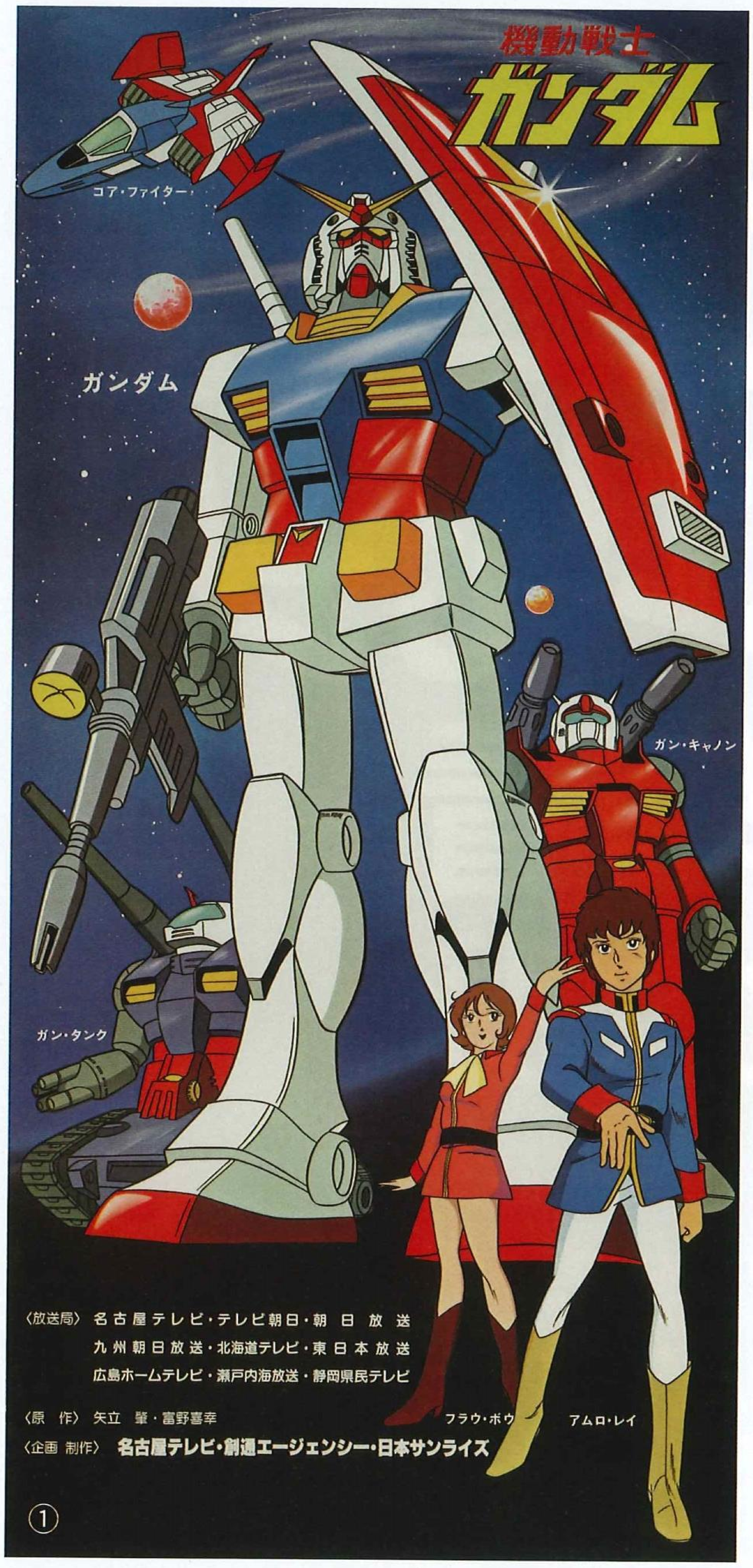
从高桥良辅看“真实系”之文脉

文：amuro_1985（成都 comiday）、xie3 project
鸣谢：harphemaen　编：J　美编：Juxi

机器人动画作为日本动画的一个关键类型，在动画史中有着非常重要的地位与影响。机器人动画爱好者们在讨论时会对“真实系”与“超级系”的区分非常感兴趣，因此我们时常能听到诸如“这是什么系”“这很魔法，一点都不真实”“其实你是超级系对吧”“真实系就是不喊招式名”之类的疑问或者吐槽。换言之，真实系与超级系的区分和归类已经深刻影响了爱好者的思考方式和讨论氛围，对两种类别的区分与归类甚至成为了“常态”。本文正是想借着才发售不久的《超级机器人大战 30》，和大家一同探讨日式机器人动画与游戏中“真实系”的由来与历史演变。

本内容由品技书友群自购自扫

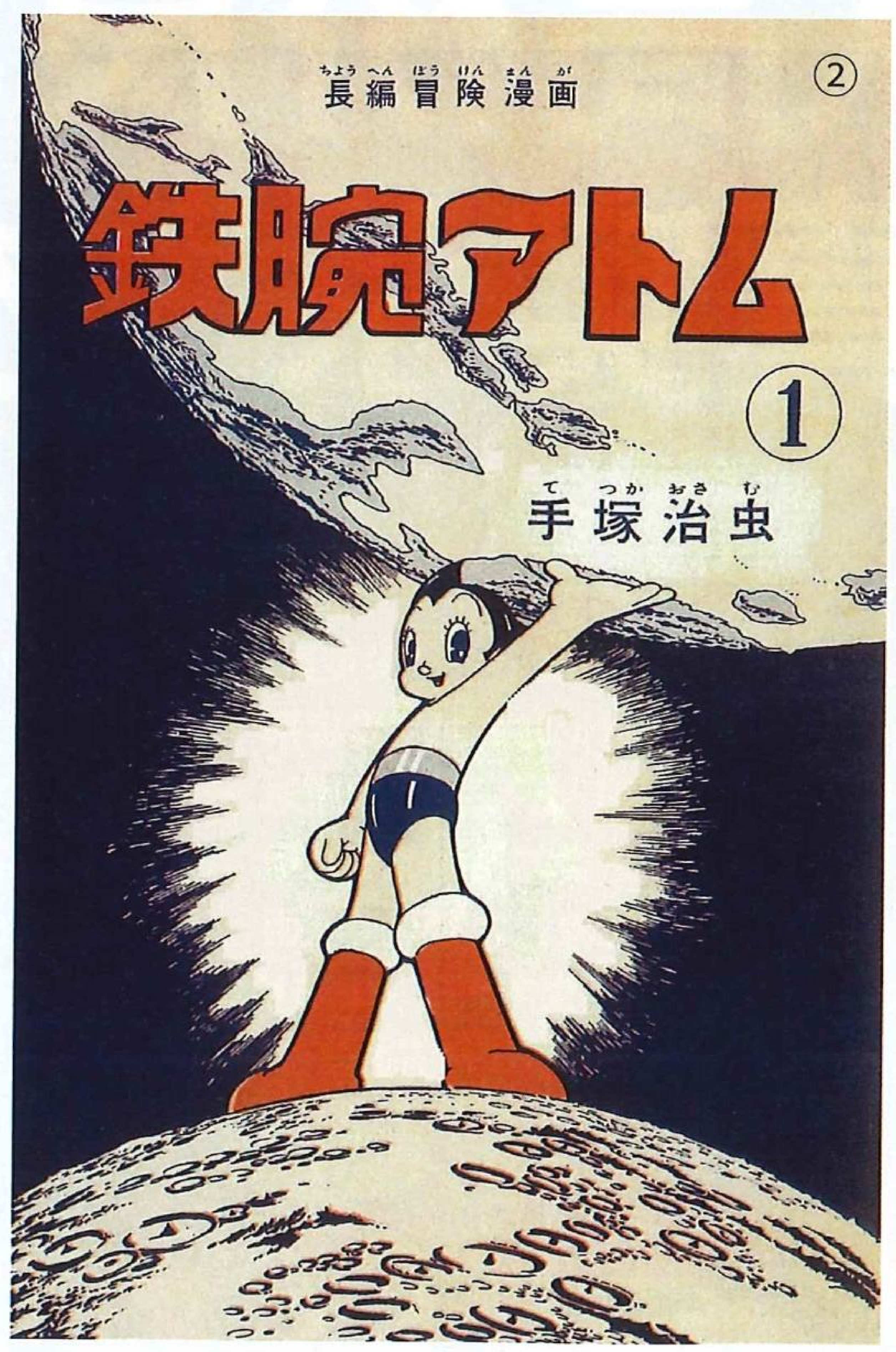
当我们使用“真实系”一词时，我们在说什么？



在爱好者社群中一个特定用语的具体含义和历史由来可能往往不被关注，更多人是在“大家都这么用，所以我也这么用”的定式思维影响下使用了某个词语。简而言之，“真实系”一词发源于动画，普及于游戏，再反作用于动画。由于动画与游戏的爱好者社群有着共通性，使得这个词语的使用有时显得非常混乱。这个词语是如此特殊，以至于很多朋友并不清楚，当自己在使用这个词语的时候，究竟是在说什么——是指的动画语境还是游戏语境？或者是个人的定义？

从语源上来说，“真实系”一词有两个重要发源地。

其一是发源于动画演出家高桥良辅的“真实系机器人路线”。从上个世纪 70 年代中后期开始 TV 动画热潮中，以《宇宙战舰大和号》为代表，日本科幻动画中的科幻、机械设定都走了较之过去的英雄式巨大机器人动画更为细致的路线。在日升动画制作的《机动战士高达》中，这种设定到了一个历史节点：一是弱化绝对的善恶对立，强化





①《机动战士高达》
②《阿童木》
③金古桥
④《第四次超级机器人大战》操作说明书

本内容由品技书友群自购自扫

了不同立场的政治斗争；二是作为主角机的高达在一定程度上继承了过去巨大机器人英雄性的同时取消了大声喊出招式名的做法；三是作为敌对方的吉翁公国量产机的扎古让观众们明确体会到了国家军工的概念——“是男人就开扎古”之类的社群梗相信不少爱好者都听过。作为一种量产机，扎古的设计引起了很多爱好者的关注。比如后来以《超时空要塞》成名的河森正治就曾直言，在最初看高达的时候，最喜欢的就是扎古，因为扎古是看上去最有“兵器感”的存在。高达的监督富野由悠季本人确实有使用“Hard Robot”（或译“硬派机器人”）一词来区分以前的作品。在高达因剧场版的大火和玩具市场、同人文化的成功后，日升准备以更为多样化的原创作品与世界观进一步强化这个路线，这才有了高桥良辅所制作的一系列原创机器人动画——高桥与日升称之为“真实系机器人路线”的作品。

其二是发源于电子游戏《第四次超级机器人大战》。这个 90 年代初期诞生的系列在本作中第一次引入了“主人公”的设定，同时将主人公区分成“真实系”与“超级系”。到这里，《超级机器人大战》终于将“真实系”与“超级系”这两个词语与其“对照关系”定型并普及出去。可以这么说，很多爱好者所使用的“真实系”一词从“血统”上来说更多源自于《超级机器人大战》而非高桥良辅与日升。

既然有了对照关系，那么我们也得稍微提一下“超级系”一词。这个词很可能直接发源自《超级机器人大战》。在 90 年代之前，这个词语本身是不被爱好者社群所大量使用的。这类作品在当时更多使用的是“超级机器人”而非“超级系”或者“超级系路线”。至于起源，一般有两种说法：一种是发自于手冢治虫的漫画作品《阿童木》；另一种则是《赛文奥特曼》的金古桥——片中并没有直接说出金古桥的名字，而是称其为“来自佩丹星的超级机器人”。

从语源考证上我们也发现一件事：日升的动画创作者将相对更有真实感（注意是相对真实，而不是现实）的设定归结为一种“创作路线”。而 80 年代之前的动画、特摄作品中并没有一种所谓的“超级系机器人创作路线”。文艺创作总是现在人们在总结前人的创作经验中一步步过来的，世界上不存在完全从零开始的创作——正是有了 80 年代以前充满了英雄性的巨大机器人动画，才有了对这些作品进行结算的《高达》；《高达》的成功又使得日升不得不继续强化这一路线，才有了高桥良辅的“真实系路线”；而经过短暂的辉煌和急速衰退后，到 90 年代的《超级机器人大战》中，最终做出了“真实系”与“超级系”的定型与对照关系。从历史发展的角度上来说，真实系一词正是经历了这些创作上的积累一步步被定义的。在这种“历史的积累”中，有继承、有反抗、有融合、更有创新。然而现在的爱好者们在使用真实系与超级系的时候，却又难免陷入混乱，所以才会有我们开头说的那些疑问与吐槽。这种混乱也正是“《超级机器人大战》系列”最大的“过错”。







本内容由品技书友群自购自扫

《超级机器人大战》最大的“过错”

“《超级机器人大战》系列”制作人寺田贵信曾公言：“将真实系与超级系明文化是我们犯下的过错”。这种明文化是“为了迎合上一个十年过来的高达世代的需求”，包括大家熟知的机战原创机“凶鸟”就时常被戏称为“实质高达”。这几乎都是营销上的促贩手段，是为了满足高达世代过来的动画迷们的需求。因为部分高达迷会强调自己喜欢的作品与过去的《魔神 Z》之类有不同之处——“我们和过去不一样，我们是真实的，过去的是不真实的”。但是自《第四次超级机器人大战》起，作为对照组的“超级系”被一并明文化后，这两个词语却又引发了爱好者社群长年的认知混乱和争执。多少有点求仁得仁的意思。

与其说是《机战》主动犯下了这一过错，不如说这是作为共犯关系的制作方和玩家 / 动画迷社群共同造成的。制作方认识到了这种混乱，于是在《第 3 次超级机器人大战 α》中总算取消了真实系、超级系的明文化。这也正是基于想要弱化“这一对照关系”的思考。如果一定要定义，《超级机器人大战》在游戏系统上曾经如此区分真实系与超级系。这个定义也被视为一种“古典”：

真实系就是命中、回避高 ；HP、武器最大威力、装甲低。
超级系就是命中、回避低 ；HP、武器最大威力、装甲高。

由于《机战》与机器人动画的密切联系，难免产生了玩家将游戏分类挪用到动画中的现象，然而动画创作者在进行创作的时候根本就不是从机动性、瞄准值、耐久度、装甲、武器威力这些方面来考虑的。如此一来，认知混乱已经无法避免。这种爱好者社群的擅自定义反过来还让动画业内产生了混乱。我们在推特上时不时会看到日本的动画业相关人士表示不理解这种区分有何意义，它过于简单粗暴了。

面对这类认知上的混乱，游戏方也不得不进一步解释道“能使用现实世界中可以解释的能源驱动的就是真实系”。但这种做法只能是越解释越混乱。一些明显被视为“超级系”的作品中就有不少有名的反例，比如孔巴特拉 V 使用原子能，泰坦 3 用的太阳能。而一些根据游戏系统被归为“真实系”的作品也存在反例，比如圣战士丹拜因里的奥拉之力，就更不用提近年来愈发神棍化的高达中的新人类设定了。所以，定义本身是暧昧的，真实与超级的分界线是没法解释的。当初为了图方便以及为了迎合高达世代做出的系统上分类导致的后果连自己也说不清楚，最终的补救方法就是干脆取消明文化。同时，随着时间的推移，《机战》系统的不断变更，当时这种简单粗暴的分类也经历了不少变化，而不止是取消“明文化”这么简单。

拿在老玩家群体中有着很高声望的《机战 F》与《机战 F 完结篇》举例：由于系统调整不足，平衡性存在一定问题，导致更多真实系机体有较好的使用体验，而超级系的地位则变得十分尴尬，能作为主力一军的机体非常有限。在之后的系列作品中，随着系统的不断调整，命中率得到加强的超级系渐渐变得好用，同时由于火力、装甲上的优势又导致了真实系被冷遇的状况。另外，根本没法从古典定义上去区分到底是真实还是超级的机体不断登场。从系列游戏自身的历史上来说，系统是每作都在调整的。然而为时已晚，对真实系与超级系的区分归类已大举入侵到了动画爱好者的社群讨论中。

所以，到这里我们才会进入本文的重点。如果说《机战》的真实系与超级系的区分经历了“明文化，取消明文化，再到越来越暧昧”这个过程，那么作为“真实系”这个词语的提倡者，高桥良辅的“真实系”机器人动画又是什么？作为真实系的第一位提倡者，高桥机器人动画在机战中的参战期都非常晚，比如被爱好者社群奉为真实系巅峰的《装甲骑兵》是到了 2010 年代后的《第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇》才正式参战。

由于《高达》的极大成功掩盖了 80 年代其他原创机器人动画的光芒，使得一些玩家 / 动画迷并不清楚高桥真实系的理念。所以本文将带各位一起回顾高桥机器人动画的历史，来了解高桥良辅是如何从过去的创作中汲取养分，又是如何实现自己的真实系理念。

本内容由品技书友群自购自扫




①



①寺田贵信
②真实系与超级系的“古典”定义。

本内容由品技书友群自购自扫

历史溯源，高桥良辅的真实系

在回顾高桥良辅的具体动画作品前，首先我们还是要明确两点：

一. 有人驾驶的二足巨大机器人是日本动画业界的一种特色创作，甚至可以说是一种空想浪漫主义。创作来源现实，但不是现实。创作者要做的是如何从现实中提取要素，又如何将这些要素融入到作品中。真实并非现实。现在也有一些华语圈媒体将“リアル系”翻译成了“拟真系”，笔者个人认为这个翻译是比“真实系”更为合适的，重点在“拟”而非“实”。不过为了习惯，本文还是沿用“真实系”一词。

二. 高桥流真实系机器人大致的、基础的定义：

“什么叫真实系机器人呢，总而言之就是这个机器人在世界里是有明确角色的。按照这个分工去进行刻画，才能叫真实……机器人是在其性能肯定会受到限制的情况下，按照某个特定目的开发出来的，往这个小地方一放，它马上就能融入其中。详细描写这个过程的作品，怎么不能叫真实系机器人作品呢？一个故事里有不同分工的机器人，但是在其职责中也有强弱之分，说白了，这个就是真实系机器人的定位吧。”（2006 年 1 月 19 日高桥良辅 Sunrise 访谈拔萃，gespenst 译）

当然，这种“有用论与限制论”仅仅是从机器人本身这样的微观层面出发的定义，但当我们仔细地去观赏高桥机器人动画时，还能察觉到更多宏观层面上、独属于高桥的“真实系”方法论。

高桥良辅并非一开始就从事影像行业，最初他在汽车销售公司做着事务性工作。因对电影有着浓厚的兴趣，他在有正职工作的情况下进入明治大学第二文学部文艺学科，在那里学习剧本与戏曲的知识。1964 年，高桥看到了手冢治虫成立动画公司“虫制作”的消息。也许是感受到了时代的变化，高桥良辅选择转行动画业并入职虫制作，职位是制作进行。

在虫制作时代，高桥并没有展现出过人的才华。比起同事富野由悠季、出崎统，高桥时常会因自身的“无才”而感到沮丧。在积累了一些工作经验后，高桥于 1967 年离开了虫制作。1973 年，他接到了日升动画前身——创映社发来的工作邀请，担任了电视动画《太空三虎将》（ゼロテスター）的导演。当时英国人偶剧《雷鸟神击队》在日









本内容由品技书友群自购自扫

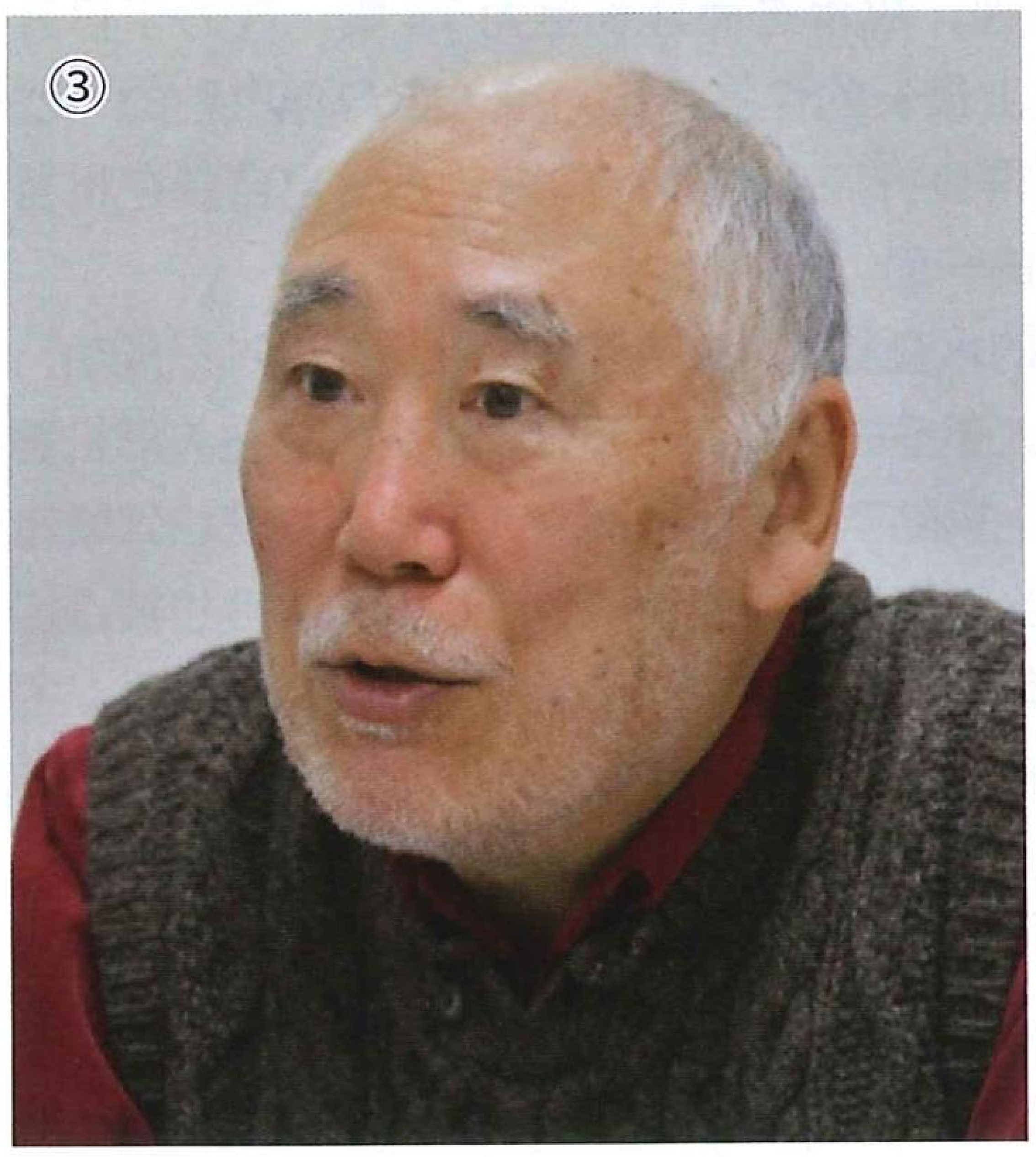
本掀起了热潮。其日本版权方东北新社希望能做一部动画版的《雷鸟》，于是便有了《太空三虎将》的企划。凭借出色的企划，作品获得了良好的商业成绩。

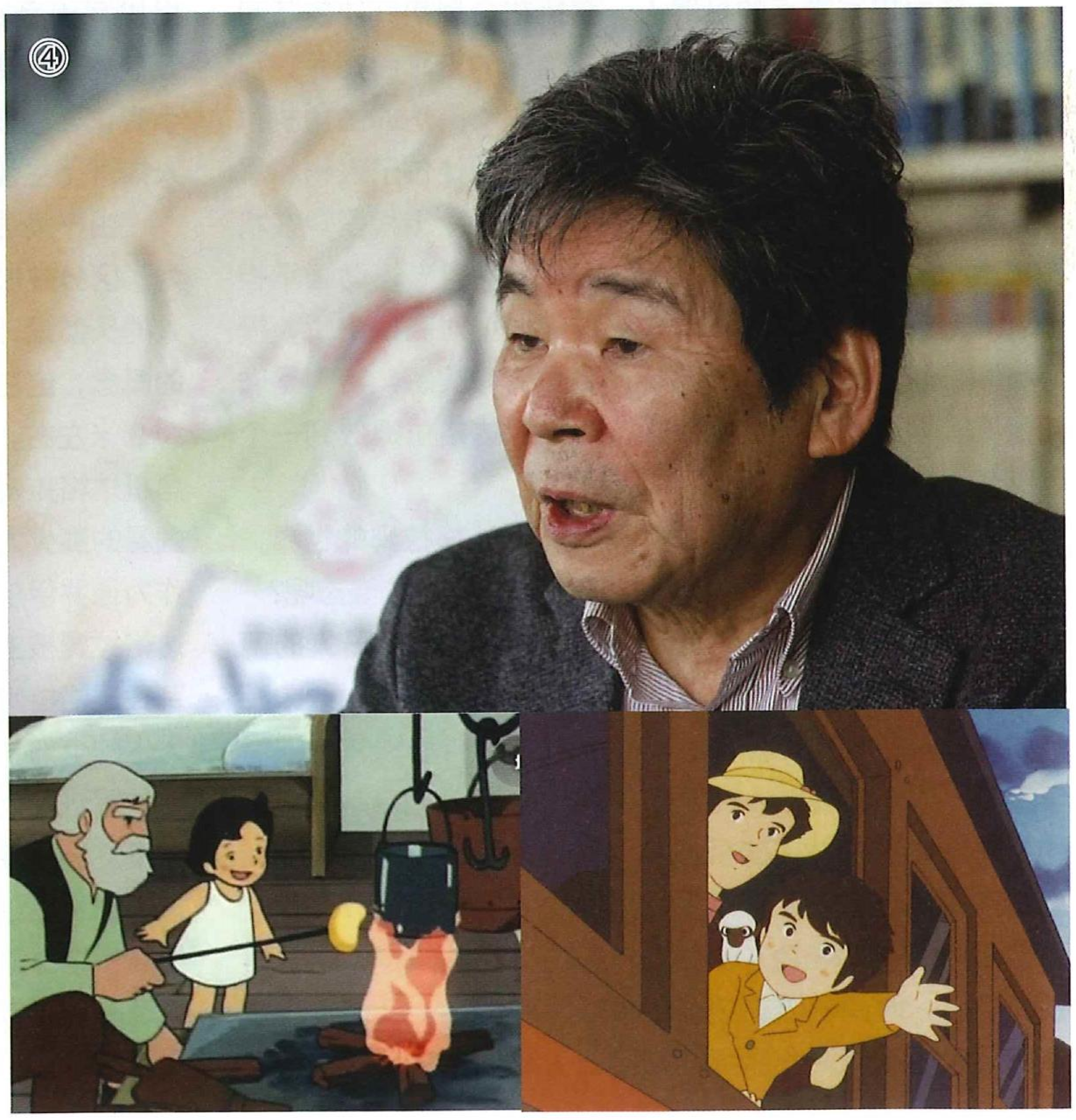
但是对于担当导演的高桥来说，他在制作过程中感受到自身才能和素养的缺失。这部动画的科幻设定是当时日本科幻界有名的创作集团"ぬえ（nue，鵺）工作室"的高千穗遥，分镜和演出上有着富野、安彦良和、石黑升等才华横溢的天才。而自己呢，只是一个名义上的"导演"罢了。1974 年，西崎义展一意孤行的野心之作《宇宙战舰大和号》播出。高桥良辅在看过后受到了前所未有的冲击。明明制作阵容都差不多，对面却能做出这么好的内容，他感到了自己作为创作者的"失败"。这种自卑与自谦也决定了他在导演之道上会和富野等人有着明显的区别。靠谱的将军不需要大包大揽，而高桥的导演之道正是以巨大的人格魅力团结一切可以团结的人才，再通过做好顶层大纲设计的方式确保自己的理念能切实地传达下去。在日本，一些动画迷都把他称之为"制作人(国内说的制片人)式导演"。

然而第二次"失败"又是来得如此之快。在高桥第二部担任导演的《人造人 009》播放期间，虫制作时期的同事富野由悠季的《高达》播出。播出当时《高达》和《大和号》同样没有立刻大火，但高桥依然敏锐地察觉到了即将来到的时代洪流。这一次，再不做点什么的话，很可能会被这股洪流所吞没。

要说作为创作物的《高达》究竟成功在哪里？可能很多人会说"真实感"，但高达中的真实感并不是所谓科幻设定有多么"严谨"，机器人有多么"真实"。即使作品中提出了量产型机器人、国家军工等等偏现实的军事设定，但十八米高的巨大机器人依然引发了来自ぬえ工作室的高千穗遥等人的不满。因为从最初的设定版本来看，他们本想直接引入科幻巨匠罗伯特·海莱茵创造的"动力装甲"概念，但出于对商业的考虑，高达最终还是变成了十八米高的巨大机器人。高千穗遥等科幻爱好者自然对此不满，写下专栏批判"我认为高达不应该叫做科幻动画而应该是巨大机器人动画"，和当年的高达动画迷闹了不小的矛盾。当然，这些科幻爱好者也不是说高达这部作品不好，只是觉得科幻设定受到了太多赞助商（玩具商）的限制。

高达"最真实"的地方，还是将角色作为了一个"真实活着的人"去描写。这一定程度上是富野从高畑勋那里受到的影响。在《阿尔卑斯山的少女海蒂》和《寻母三千里》中，高畑勋在创作生涯的前半段一直在探求电视动画中的写实主义究竟能做到哪种程度。而高达则是在科幻、战争的宏大背景下同样上演着"真实的"人间活剧。高桥并没有跟从高畑勋学习的机会，对于如何在动画中体现写实主义与真实感只能自己摸索，好在自身过硬的文学、历史、戏剧与电影素养给他提供了巨大的创作养分。在认清了自身的能力后，高桥开始尝试在动画中体现一些自身的"作家性"。他的结论是将"越战""左翼学运""亚非拉民族解放运动"等社会性主题放入动画之中。这正是高桥（和日升另一位名导神田武幸联合执导）执导的第一部机器人动画，也是建立"真实系机器人"理念的第一作，1981 年的《太阳之牙达格拉姆》。





①《雷鸟神击队》相关模型产品
②《太空三虎将》相关模型产品
③高桥良辅
④高畑勋与其名作《阿尔卑斯山的少女海蒂》《寻母三千里》。

本内容由品技书友群自购自扫

出道即巅峰
——《太阳之牙达格拉姆》

《太阳之牙达格拉姆》讲述了主人公科林·卡西姆因对自己的父亲，地球联邦议长多南·卡西姆的强权政治不满，转而投身（地球的外星殖民地）德罗伊尔民族解放运动的故事。在日本电视动画史中，像《太阳之牙》这般浓厚、强烈的政治动画极为罕见。作品中有大量游击队、正规军、中年人政治会议、乡村民主的描写，甚至直接出现了“武装革命”“农村包围城市”“德罗伊尔人民解放军”这样的词汇，当时的低龄观众很难跟上这些描写。

对日本左翼学运的怀念与反思是《太阳之牙》的一个隐含表达。高桥并没有直接参与到当时的运动中，而是以旁观者的角度，拿着手中的 8 毫米摄像机记录下了当时所看到的东西。对年轻人们抱有同情心，同时也从不同的方面见识到了左翼反权力的丑陋面：左翼也不平等，也存在权利；只要存在权利，就必定会发生肮脏的事，不论哪个国家与组织都是如此。奋不顾身投身反抗运动的年轻人、处在政治权利中心的中年人、机关算尽的阴谋家，他们有着自己的主义与立场。《太阳之牙》并没有特别侧重某一方的描写，这是作品最为可贵的地方。另外，高桥还在动画里设计了一位战地记者，这名记者时常以质问另一位角色的形式来提醒观众注意剧中的故事推进。这种以客观视角审视与记录真实的做法来自于他对战地记者这一职业的憧憬。在之后的作品中，我们经常能看到高桥的这种“战地记者”情怀。

而作为描写重点的机器人，高桥在企划初就决定了和高达的区别——如高达描写了时髦帅气的空军和海军，那么本作将描写伴随着泥泞与尘埃的陆军；高达的主角机第一集就出现，而本作主角机登场的时间就让位于人物和军政背景，晚一些再登场等等。当然，为了卖出模型，在机械描写上也要有所突破。毕竟 1980 年代的电视动画承担着玩具商的广告片这样一个重要的使命。对高桥来说，模型不同于玩具，模型有着比玩具更强的写实感，特别是微缩景观模型。于是他开始联想，如果把达格拉姆放到一个微缩景观模型中，会是什么样子的。

炎炎烈日之下的沙漠，对，这里就是达格拉姆的世界。

那么主角机达格拉姆呢？达格拉姆又是怎样的姿态呢？

对高桥这样的 1940 年代生人来说，构成机器人的两大要素是“铁与油”。铁有铁锈，油有油渍，这两大要素都必须体现在机器人动画里。其中，铁锈又有着独特的浪漫与美学——一方面是吸收了松本零士的“《战地启示录》系列”所传达出的战损的机械美；另一方面，为了在性能上不对钢铁制品造成影响，人们必须努力对其进行保养维护。即便如此，在某些地方依然会体现出岁月的痕迹，这便是铁的宿命。时间的流逝记录下曾经发生的事，证明有一些不朽可以超越时间：锈坏的制品让人瞻仰、锈坏的精神让人凭吊。真实的革命和真实的理想确实存在过，并且我们相信它们仍然还会继续存在。

于是，炎炎烈日之下于荒漠之中破损生锈的达格拉姆便浮现在他的脑海之中。

“铁的臂膀已经枯萎了，铁的大脚也失去了力量，被黄沙掩埋的加农炮也不再发射。铁的战士死了。狼死了。狮子也死了。但在沙漠烈日下的铁巨人仍然相信着，那些年轻的灵魂曾经活在那一日，在那一日奔跑。铁巨人听到了那些年轻灵魂的声音，听得清清楚楚，在鼓噪的沙漠之风中。”

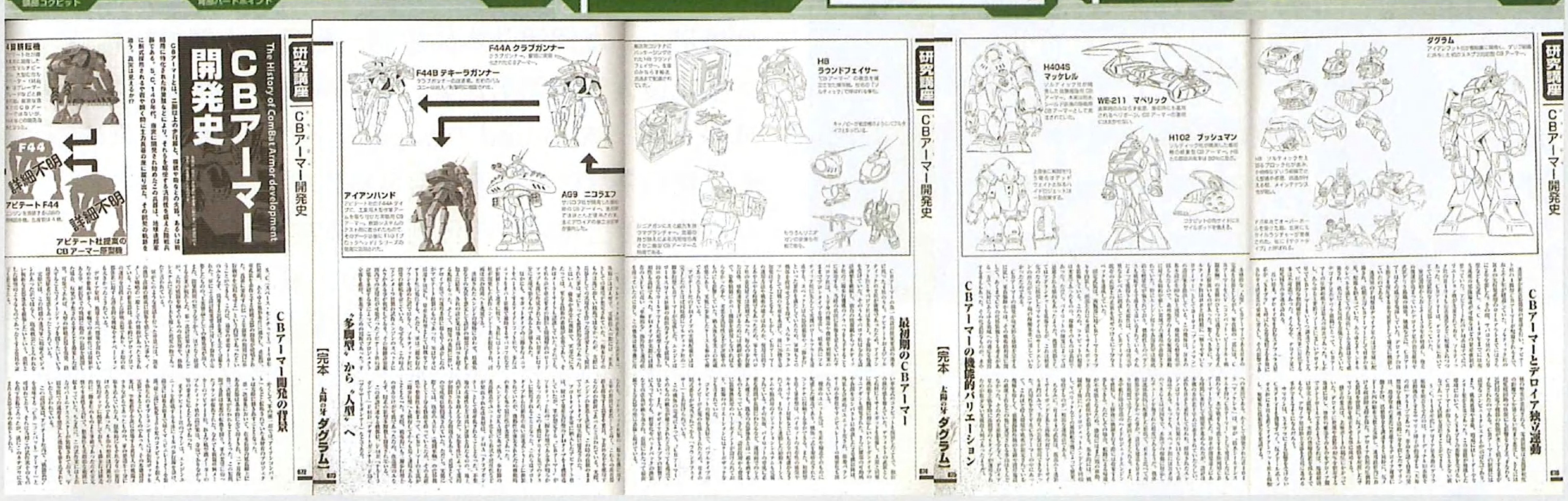
在故事的第一集，高桥团队选择播出企划时的样片（第二集才是故事上的第一集，类似的倒叙手法在之后的很多影视作品中也有出现，例如美剧《绝命毒师》）。荒凉的大漠、战损的达格拉姆、悲怆的旁白……这种以有形之物与时间相对抗的浪漫也是高桥流真实系的独特之处。可能有朋友会想到，日后神田武幸的《机动战士高达 08MS 小队》的 OP 和第一话开篇中陆战型高达的那些战损描写——这正是在太阳之牙时期，高桥与神田这批创作者所定下的“铁锈与油渍”的真实系方法论。

尽管当年小朋友们实在是跟不上作品中的中年人政治会话，但第一集的战损描写无疑为本作的商业成功打下了坚实基础。日本各地的模型小子们仿佛发现了新大陆，战损描写大受好评，故事进而延长至为 75 集，成为了日升原创动画历史上最长的作品。作为融入自身作家性的一次小尝试，在获得良好商业成绩的同时，高桥也自觉在机器人描写上生涩的一面。

由于高达的水壶脑壳、V 字天线设计实在是过于成功，为了区分并加入更多的现实军事要素，太阳之牙在人形机器人的头部设计上剔除了“脸蛋”而融入了武装直升机驾驶舱的概念，这在当时来说是相当新鲜的。机器人高度也被设定为 9 米左右，较之高达已经缩小了近一半。但可惜的是，主角机达格拉姆在片中的实际表现却是不讲理的重装甲、极其凶暴的高火力、笨重迟缓、有特殊机能并极为耗能的特型机。作为德罗伊尔反抗势力倾尽全部科技力打造的“精神象征”，达格拉姆被主人公科林视为了特殊的存在。在动画最后一集销毁达格拉姆时，科林更是撕心裂肺地喊道达格拉姆就是他人生的全部。然而在故事后半，当主角小队从游击队转变为解放军进行大规模组织化作战的时候，达格拉姆的“英雄性”一下又被削减至了最低，甚至当时有观众觉得后半不要达格拉姆也没差。这种机器人描写上过于巨大的转变与前后不一是高桥觉得遗憾的地方。从商业成绩来说，第一次执导机器人动画，出道即巅峰。不过针对机器人描写上的生涩之处，高桥还是决心要在下一部原创作品中全面解决。

本内容由品技书友群自购自扫





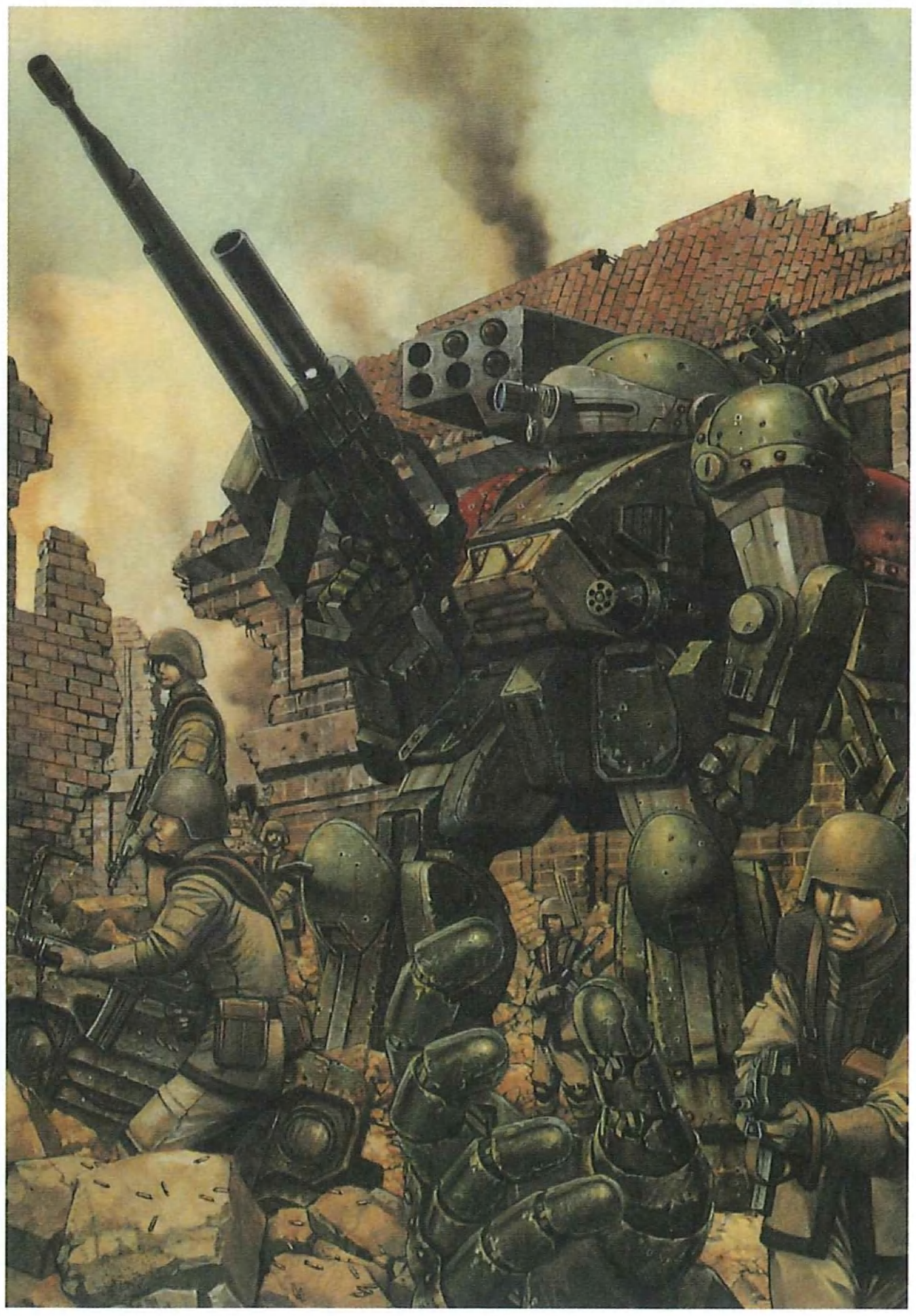




《太阳之牙达格拉姆》设定集

本内容由品技书友群自购自扫





真实系的浪漫
——《装甲骑兵》

1983年，日后被爱好者社群奉为真实系巅峰之作的《装甲骑兵》播出。对于80年代的机器人动画来说，如何选取“参照物”是机设中的一个重要环节。达格拉姆的参考物是重战车，但动画做下来却有着诸多遗憾。这一次他们想把参照物换小一点，最重要的是它必须表现的更为“工业化”，以彻底抹除机器人的“特殊性”和“英雄性”。

高桥和团队这次把目光放到了“吉普车”上：

●四轮驱动的小型军用车。

●可大量生产、大量制造的工业制品。

●由钢板构成，可以简单组装。

这正是被二战美国陆军称为“最好的朋友”的威利吉普。它是现代SUV的老祖宗，也是二战战败后很多日本创作者们吉普情节的源头。在基础参考物决定下来后，就是高桥带头，发挥团队集体智慧一起设计小型机械构造，最终由机设大河原邦男定型，其成果正是装甲骑兵中的量产机器人AT（Armored Trooper）。以ATM-09-ST眼镜犬为例，我们来具体看一下这台名机的一些设计：

●高度上进一步降低到3-4米的程度。

●足部。达格拉姆过于笨重，没有体现出比高达更低更灵活的设定优势。所以这次他们给AT加上了滑轮，在提高速度感的同时节省作画资源。但是这里有一个问题，滑轮虽然能提高速度感却多少会有一些脱离“军武要素”的玩具感（虽然他们必须要考虑卖玩具）。解决方法就是在音效上下功夫：AT滑行时那种让人联想起看牙医时令人恐惧的牙钻音极其凶暴，这和“兵器”相称，又降低了玩具感。另外，驾驶员进入AT是采用AT下跪，人再跳入驾驶舱这么一套流程。在AT下跪的时候，机器人的高度再次缩减。

●腕部。AT不会像高达那样用光束军刀进行格斗战，但对机器人动画来说，格斗战始终是无法回避的问题（毕竟还是要卖玩具）。既不能用剑，又要包含军武要素，他们的结论就是把腕部加上用火药的爆发力驱动的冲压机构，在出拳时排出弹壳，并命名为“Arm Punch”。这是来自于高桥玩弄神田武幸的仿真枪时获得的灵感。另外一说，片中登场的第一台特型机“狂战士”中运用了日式机器人浪漫武器代表之一的打桩机，也是高桥直接从现实的打桩机中获得的灵感。狂战士成为了日式机器人历史上第一次在实战中运用打桩机进行格斗战的伟大元祖，其影响力持续至今，例如大受《机战》玩家欢迎的古铁，其武器设计的灵感来源便是来自于此这部作品。

●头部。所有高达之后的人形机器人都要考虑头部的设计问题。在日本相关作品的文脉中，人形机器人的头部亦是有着“表情”的。比如魔神Z的头部能让人感到邪恶，高达的头部则体现出了威严。太阳之牙中，机器人的头部

本内容由品技书友群自购自扫

虽融入了武装直升机的概念，但这同时也剔除了“表情”。装甲骑兵中，高桥采取了三联回转式（标准缩放、精密瞄准、广角）传感器的设计，通过传感器的回转可以反映出驾驶者的心情与状态。这是一个非常出色的设计。前些年因 iPhone11 Pro 的摄像头位置，这个经典设计又被爱好者们热议了一阵。

●防护。作品中两大国因舰队战和互丢行星破坏导弹陷入了疲敝，为了抢夺有人行星上的资源而生产了 AT 这样的可大量生产大量消耗的兵器。为了提高兵器的效率，AT 的装甲防护被降至了极端低的程度，燃料更是一点就着的危险品。不论主人公还是敌方，大多驾驶的都是量产机，并且不固定，一台坏了再换另一台，主人公机器人的特殊性和英雄性彻底消失。眼镜犬作为主人公齐力古所驾驶的机体，以其贯彻工业化制品、彻底排除特殊性和充满铁锈味儿的机设掳获了不少观众的心。

有朋友可能会问，AT 不就是个大号的动力装甲吗？既然创作团体可能意识到了动力装甲，为什么还要做有人驾驶的二足机器人呢？之前说过高达最开始的原案就是动力装甲，但是当年不管是日升还是赞助商都没能找到动力装甲的商品化价值。在装甲骑兵播出的 1983 年依旧如此，这是由当时的玩具市场、玩具开发的技术力、目标客户群等客观原因共同导致的。所以到 AT 这里，创作者也不得不在维持“有人驾驶的二足人形机动兵器”这一基础设定上发挥聪明才智。对于 AT 来说，高度已经是降低到了极限。

说完了机设，我们再来看看剧作。《装甲骑兵》是高桥集体创作流与高桥流真实系方法论的成型之作，其剧作上的很多要素我们都能在后来的作品中看到。《高达》也好，《太阳之牙》也好，讲述的都是主人公在一场战争中的故事。

而《装甲骑兵》故事的起点则被设定在了阿斯特拉基斯银河中的两个星间国家刚打完了一场百年战争之后。因战争末期偶然目击到军方最高机密的主人公齐力古在战后一直被军方追逐，在不断逃亡的过程中，齐力古遇到了同伴，遇到了命运之人，获得了因战争失去的人性、友情与爱情，最终还了解到了更大的阴谋与自己的身世之谜。

作品分为了四个篇章，充斥着暴力与恶德的罪恶之城“乌度”篇、在热带雨林中展开激烈内战的“古孟”篇、赤色的沙尘与废墟、死之星“桑萨”篇、解明齐力古身世之谜的“古因度”篇。每个篇章的气质、主题、美术风格都不相同。这也是对《太阳之牙》的美术设定中过于强调荒漠的一种反思。在具体的创作中，高桥发挥了自己广泛的文艺趣味的优势，形成了一种巧妙的高桥流混搭风格。

首先是来自文学面的参考。

这里需要介绍下日本著名战地记者、纪实文学家开高健，他在越战时期于西贡的真实经历为高桥提供了宝贵的参考。高桥的战地记者情怀很大一部分正是来自于开高健。开高健在回国后所写的《夏天的黑暗》（夏の闇）中描写了一位经历了战争中的九死一生，战后仅仅埋头于食、睡、性的男人，后来这个男人因某个契机渐渐恢复了生活的光辉。这显然是装甲骑兵世界观，也是我们的主人公齐力古的设计源之一。在具体的行文上高桥参考了时代小说家池波正太郎的风格。池波正太郎的行文风格就是改行多，短句多，读起来富有节奏感。对比那些看似文采斐然的长文，简略而富有节奏的行文更方便参考也更能体现出战场的气氛。采用了类似行文风格的下集预告已成为了御宅文化圈中流传了几十年的经典梗，被爱好者们不断地提及、致敬：

昨日の夜、全てを失くして酸の雨に濡れていた。

今日の昼、命を的に夢買う銭を追っていた。

明日の朝、ちゃちな信義とちっぽけな良心が、瓦礫の街に金を蒔く。

ウドは百年戦争が作ったパンドラの箱。

質を問わなきゃ何でもある。

次回「救出」。

明後日、そんな先の事はわからない

昨夜，失去一切的你沐浴在酸雨之中。

今日，你以生命为赌注追求能买到梦想的金钱。

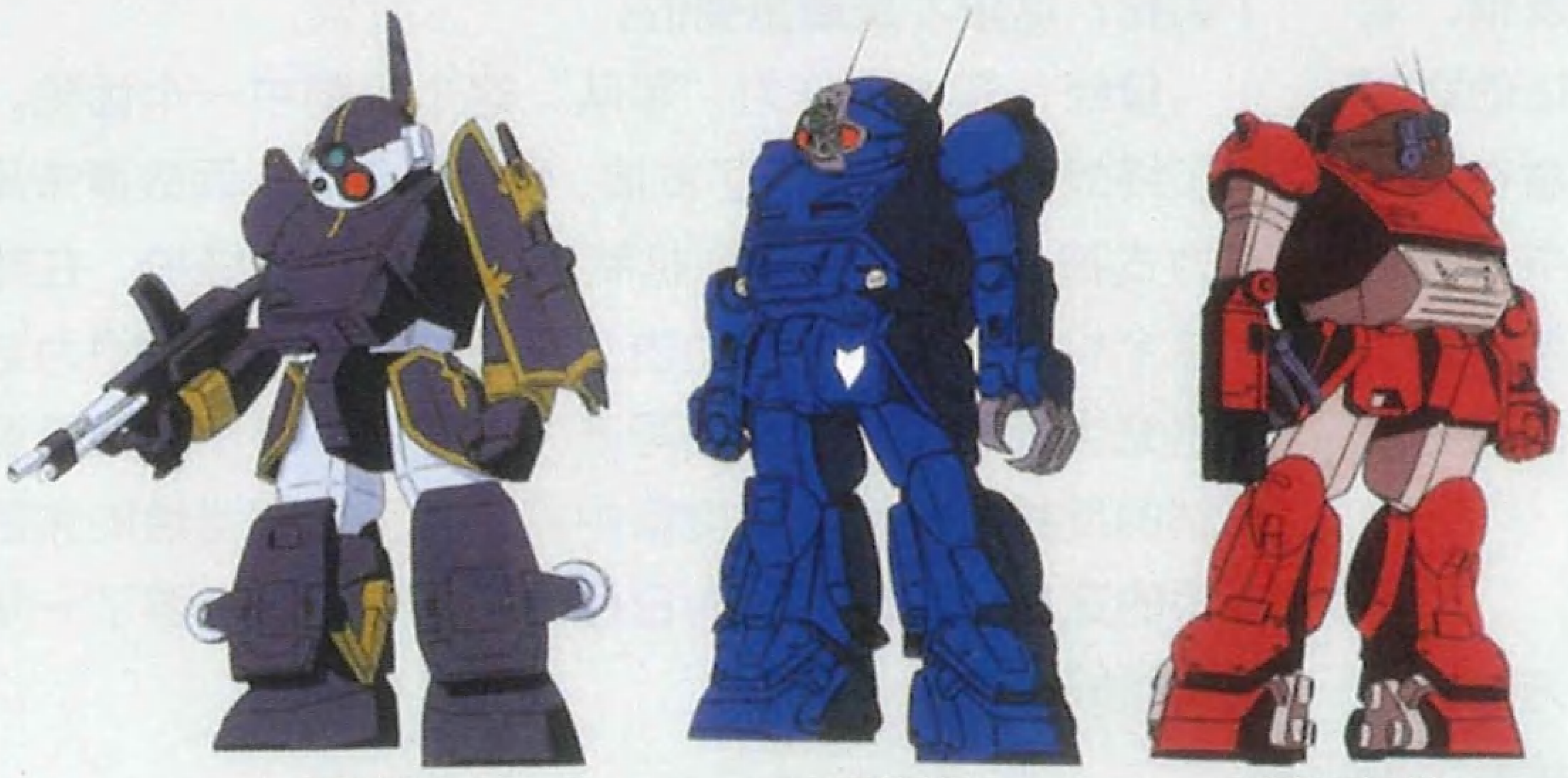
明朝，为了小小的信义与微不足道的良心，在破败的街头千金散尽。

乌度是百年战争做出的潘多拉之盒。

若不奢求品质那一切尽在其中。

下回《救出》。

后天，如此遥远之事依旧未知。



ATH-Q64
ベルゼルガ（WP）

X・ATH-02
ストライクドッグ

ATM-09-GC
ブルーティッシュドッグ



ATM-09-ST
スコープドッグ

本内容由品技书友群自购自扫

再者是电影的启发。

高桥在《装甲骑兵》中最重要的工作是设计大纲，再让各位脚本家填充故事。除了文学面的影响外，在动画的各个篇章中，制作组们还加入了大量的电影梗。齐力古毫无准备而被开除放逐的角色设定有着《兰博》的影子；人物动作表情来自于高仓健的东映“《任侠》系列”；对自己存在意义的怀疑和追寻，是受到了《出租车司机》的影响；乌度的密集建筑群、颓废的氛围、似要溶解整个城市的酸雨，是《银翼杀手》；古孟热带雨林中激烈的内战和形形色色的角色，是《现代启示录》和《猎鹿人》；桑萨篇开头战舰内的诡异氛围，是《异形》；古因度的世界观是取自小说版《沙丘》；最后的大决战则是《太空漫游 2001》的翻版。

出色的文学、电影审美和宽广的视角，构成了装甲骑兵富有魅力的世界观与人物像。

接着是一般性和特殊性的有机混合。

AT 作为人形机动兵器，其特殊性已经从机设上被彻底抹除，但并不意味着特殊性就不存在了。对以玩具广告片为基础属性的机器人 TV 动画来说，主人公与主人公机的“一对一特殊关系”是一个常见的主题：当人们说起达格拉姆的时候会想起科林；说起高达会想起阿姆罗；说起红色扎古会想起夏亚。他们都和特定的机器人有着一对一的关系。而装甲骑兵中的机器人全是量产机，这极大地削弱了机器人和主人公间的特殊关系。为此，在动画第一章乌度篇的第二话中，高桥团队专门设计了这么一场戏来解决这个问题。

我们的主人公，一介逃兵齐力古，因躲避追杀而不慎跌入了垃圾场，在这里他发现了几台生锈的 AT。他打开舱门，坐了进去，蜷起身子，内心发出了这样的感叹：“这里对我来说是充满了怀念气息的地方，虽然手上只有冰冷的铁锈触感，但我熟悉又封尘已久的温馨感再度复苏了，此刻的心情就是躺在母亲的怀抱中，不知何时睡着了……”

齐力古并没有特别地爱着 AT。对一介士兵来说，AT 就像皮肤一样常年守护着自己。炎热也好、寒冷也罢，亦或是在毒气中、火焰中、枪林弹雨中，内心一直在这机器中暴露着，置身于这凹凸不平的空间中就会得到片刻的宁静。对于不断逃亡的齐力古来说，AT 的驾驶舱就是他唯一可以放心休息的地方。这个时候他什么都没有，友情、爱情……而正因为这样的孤独，这生锈的 AT 更是让他联想起了母亲的怀抱。齐力古与 AT，一对一的特殊性就在这样的描写中被建立了起来。装甲骑兵第一章乌度篇中对齐力古这种“被社会孤立的逃兵”的描写，对齐力古与机器人之间特殊关系的描写也像《兰博》那样，赋予了作品更多的人文关怀，成功地与过往的动画区分开来。

最后是独属于高桥流真实系的“机械 & 机制”方法论。

当故事发展至第四章时，高桥团队迫切地想给整个阿斯特拉基斯银河做一个“总括性的描写”，以揭示整个世界的“运行机制（Mechanism)”。在第三章末尾，齐力古在得知自己并非普通人的信息后，为了追寻自己的身世之谜他前往了古因度星。对高桥来说，想要给整个故事做一个收束并揭示整个世界的机制，无论如何也躲不开“神明”（全知全能者，或者说规则的制定者）的描写。最终他们设计一个名为“Wiseman”（贤者）的存在。

3000 年前的古因度行星上出现了一位强人，他觉得古因度人是至高无上的，认为整个银河都该由古因度统治，于是掀起了叛乱。叛乱者们展现出了极强的力量、智慧和生存能力，因而被其他古因度人称为“异能者”。古因度人镇压了这次叛乱后选择封印自己的高度文明回归原始生活，并将这些异能者流放到各地。其中一些异能者依然潜伏于古因度，并将自身的肉体与精神上传超级电脑，在暗处操纵着整个阿斯特拉基斯银河，百年战争正是他们写下的“剧本”，这个超级意识集合体自称“Wiseman”。

追寻着自身身世之谜的齐力古挑战了全知全能的 Wiseman，而看上去掌控了整个阿斯特拉基斯银河每一处角落的 Wiseman 并非真正的全知全能。这世界上仅仅有一个地方他掌控不到——齐力古的内心。如果真是创造了一切的神，那么齐力古也无非只是自己的创造物之一。然而，当创造物不再按照造物主的意志运作时，其“全能性”便会遭到怀疑。所以 Wiseman 极力地在最后一章中展示自己的全能性，包括观众们觉得非常不真实的空间移动、凶暴的星间防卫系统等等。最后，Wiseman 告知齐力古这个银河中的各种纷争不过都是自己写好的脚本，并用甘甜的绝对支配权来诱惑齐力古继承自己的位置。

为什么？因为 Wiseman 的统治也是一种“机制（Mechanism)”。机制也会有疲敝的时候，而疲敝了则需要更换主要部件来进行维护。齐力古正是这么一个部件、一个齿轮。对高桥来说，装甲骑兵 TV 版中的 Wiseman 既无宗教意义，也不科幻，更非全知全能。Wiseman 构筑的机制并非我们现实世界中的“全宇宙”这样巨大的存在，这是更加矮小的机制。对应的，是现实世界中各种束缚、支配人的机制。对于一种机制来说，齿轮的工作是重要的。齿轮不正常发挥机能的话整个机制就无法正常运作。但这个机制的目的是什么？整个机制又是否是怀着尊敬而认知了齿轮？这里才是最重要的。

曾经，齐力古作为“军队”这个机制中一个齿轮，经历了终战，认知并获得了友情、爱情和自由。而故事末尾，齐力古被 Wiseman 这个机制强制要求进行维护。在知道了这个机制的目的后齐力古全身心地拒绝了，拒绝为这个机制充当齿轮的要求。描写齐力古对这种矮小的、普遍的机制的反抗，正是古因度篇中高桥真正想要描绘的东西。高桥的这种“机制论”为日后的机器人动画开辟了一块全新的领域。

本内容由品技书友群自购自扫



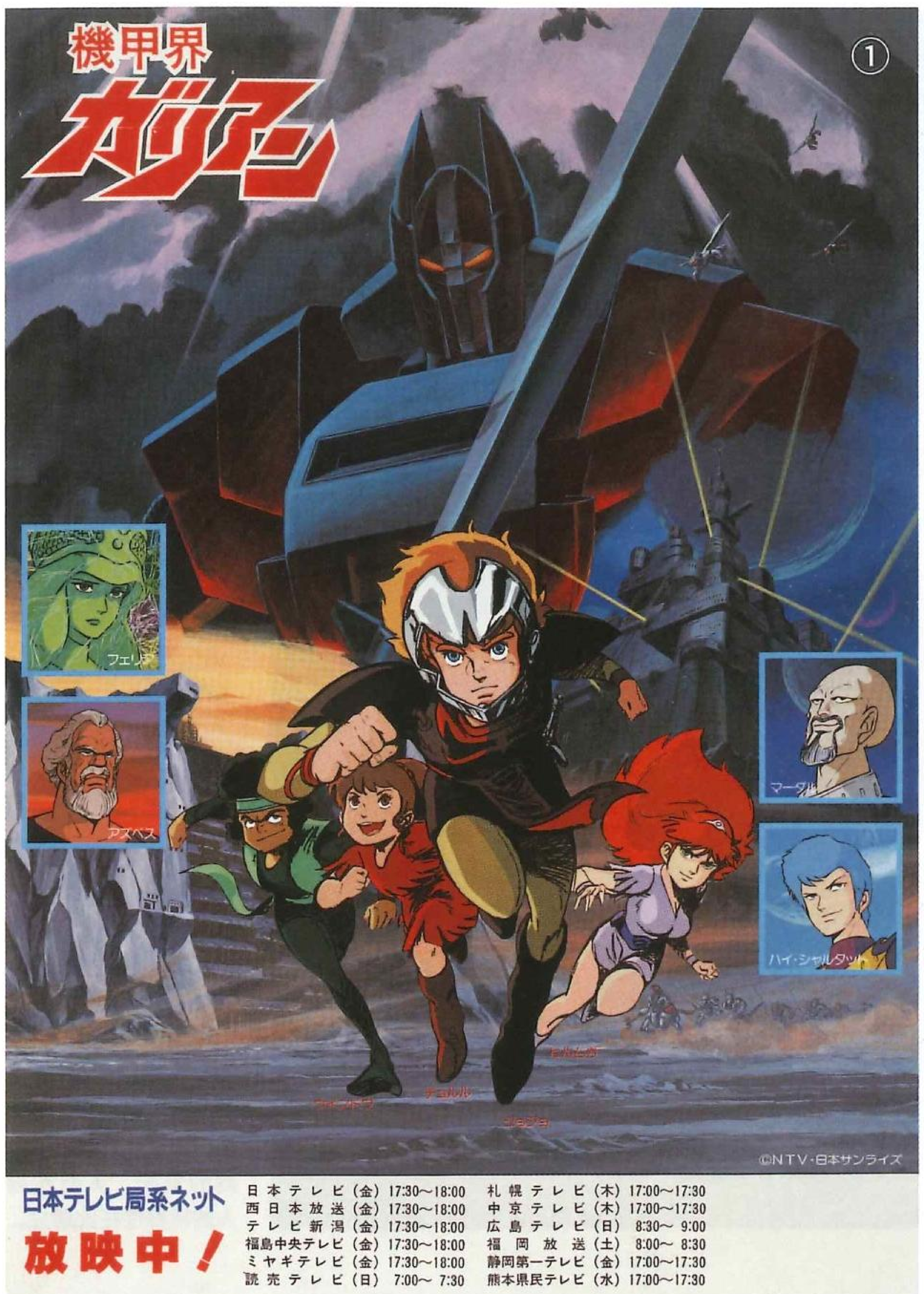


①《太空漫游 2001》
②高仓健
③在生锈 AT 的驾驶舱里，齐力古找回了片刻的安宁，人与机器人的特殊性在此建立。



多年后高桥自己谈到古因度篇时，也承认在“异能者”和“神明一样的存在”这两方面上确实没有做到足够充分的解释。好在齐力古还是齐力古。剧中的其他角色和整个创作团队、动画观众们，大家都被齐力古巨大的个人魅力迷住了。这种个人对机制的反抗描写，也隐含了高桥对“我们不过就是帮赞助商做广告片”这种“现实机制”的精神寄托。就像富野由悠季总是刻意和玩具商过意不去一样，高桥团队也用自己的方式表达了他们的思想，只是比起富野的做法更为温和。对高桥来说，装甲骑兵真正的卖点就是两个字“浪漫”，那么构成高桥流真实系浪漫的要素具体是什么？高桥如是说到：“不动摇、不消失、不改变，以及对过去的悔恨与哀惜。”

メカ，一般会认为是 Mechanical（机械的）或是 Mechanism（机制）的缩写。在日本这一词通常会直接解释为“机械”，而在欧美圈这个词一般会被解释为“有人驾驶的巨大机器人”这样的“空想机械装置”，在国内一般译为“机甲”。对高桥来说，AT 承担着动画中 Mechanical（机械的）的表现，而 Wiseman 则作为一种 Mechanism（机制）讲述了这个故事。现在，人受到关怀觉悟了，他驾驶着普遍的机体，向普遍的机制发起了特殊的挑战并获得了成功。这正是高桥和整个团队在装甲骑兵中探索出的“机械 & 机制”创作方法论，也是高桥流真实系中最具浪漫色彩的一个部分。





①《机甲界加里安》
②《夺宝奇兵》

为时过早
——《机甲界加里安》

从播放当时的商业成绩上来说，《装甲骑兵》不如《太阳之牙》那般大火，但也算得上成功。之后，高桥的作品难免在商业成绩上走了下坡路。但这并非创作者的问题，而是日升强调的“用多样化的原创世界观来开拓真实系”没有继续受到市场青睐。原因也非常简单粗暴，《高达》太成功了，成功到日升强调的这一真实系路线终究没有逃过急速衰退的命运。针对这一现象高桥是这么说的：“高达就像一个黑洞，把一切都吸了进去”。这就是所谓的“万物皆高达”，就像我们国内过去流传的“万物皆变形金刚”一样。这是创作者们毫无办法的、商业市场的诅咒，也是顶流作品不得不背负的宿命。

在日升开拓真实系的过程中，有这么两部作品显得如此异端，又如此超前，超前到当时的市场实在是难以跟上这两部作品的脚步——它们分别是富野由悠季的《圣战士丹拜因》（1983）和高桥良辅的《机甲界加里安》（1984）。两部作品都一定程度引入了欧洲中世纪风的要素。《丹拜因》还是日本动画中“异世界穿越剧”的元祖之一，在机设上更是大胆融合了昆虫的概念。但这种做法太过超前，很难获得市场青睐。中世风娱乐作品要真正被大众市场所接受，得等到 1980 年代中后期的《勇者斗恶龙》和《罗德岛战记》等作品引发的西洋奇幻 /TRPG 热潮了。

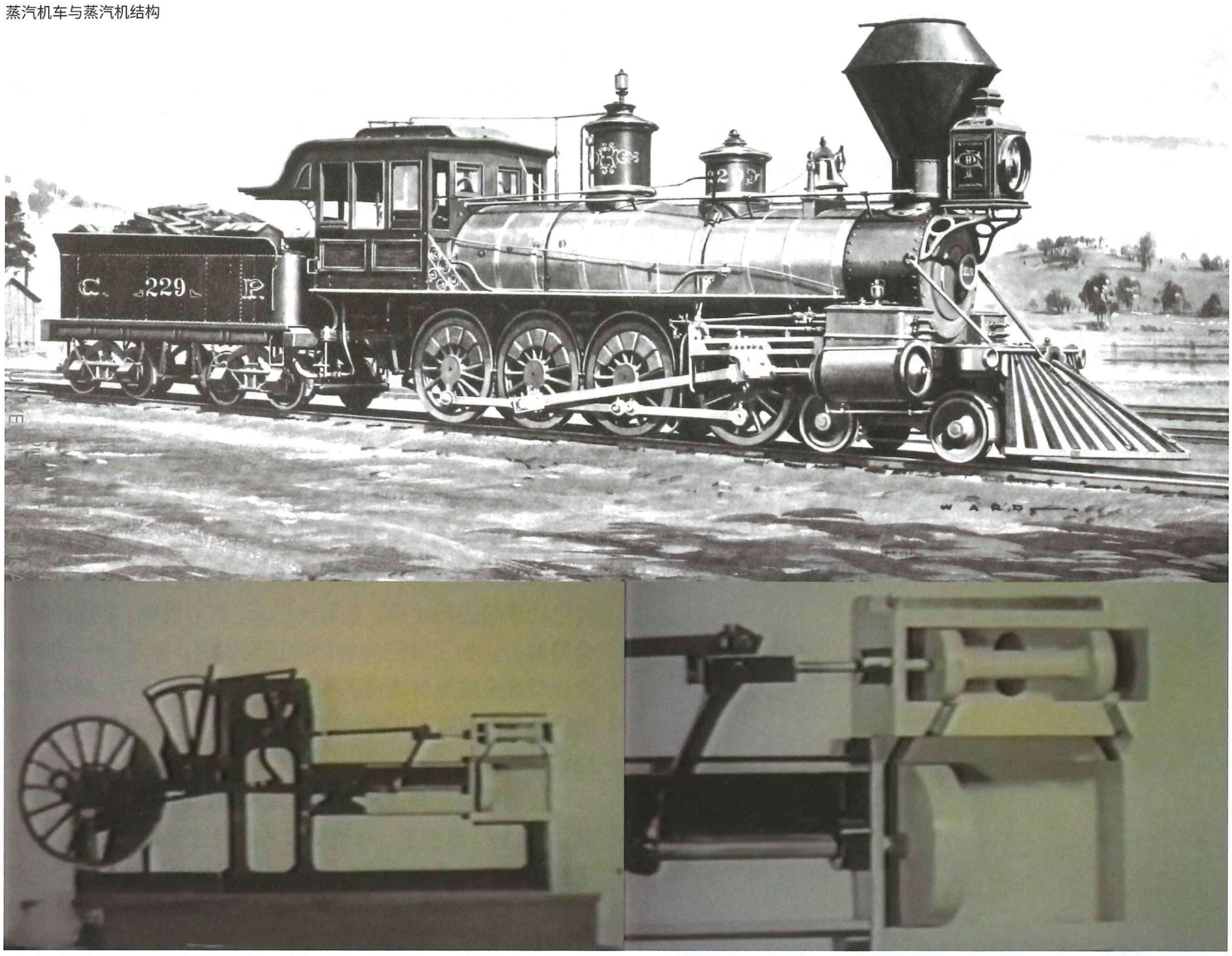
和《加里安》一样，《丹拜因》也面临着腰斩的危机。当时的日升决定主推富野，并通过营业上的努力找来了新的赞助商万代，通过万代的协助，《丹拜因》最终得以播放了一年的长度。《加里安》就没有这么走运，只播出了两季长度。这部作品在当时虽没能获得成功，但他对机器人动画，甚至对整个日本的动漫游戏业界都做出了巨大的、难以磨灭的重要贡献。

在机设上，影响之一便是主人公机的武器，蛇腹剑。其创作灵感一是来自于地方上不良少年们打架用的自行车链条，二是来自于电影《夺宝奇兵》中主人公的鞭子。蛇腹剑同时拥有直剑的英雄情怀，又具有多节鞭的华丽的攻击轨迹。这个机构和装甲骑兵的打桩机成为了日式动漫游戏作品中“浪漫武器”的两大代表。

然而主角机加里安本身的造型却多少有些泛善可陈，因为“大人”的缘故，关于主角机的设定已经被限制非常死了，所以机设上更多的新创意都反应在敌对方的“人马兵”身上。高桥这一次的参照物并没有选择现实中的军事用载具，而是把目光放到了蒸汽机车上。蒸汽机车是过去的技术产物，这巨大的铁疙瘩比现在的电气机车重了不知道多少倍，而更重的“铁块”则意味着更困难的维护保养。现在这些蒸汽机车要么是被摆放在博物馆里供人瞻仰，要么是作为观光车继续运作。从现实中蒸汽机车的存在状态

本内容由品技书友群自购自扫

蒸汽机车与蒸汽机结构



中，高桥总结出了对本作来说相当重要的两个概念：一是动态保存，二是静态保存。

《加里安》的故事发生在新月银河的一颗行星亚斯特上。亚斯特上现存的文明仅仅只有现实世界里中世纪的水平，但却又有着人形机动兵器"机甲兵"。虽然感觉上好像和人们固定印象中的"真实系"有一定距离，但作品中的机甲兵多数还是有着机能限制与分工的量产机。步兵系、炮兵系、飞行系，这依然符合高桥流真实系最基础的定义。在设定上，这些机甲兵是古代亚斯特文明遗留下来的失落科技，他们埋藏在亚斯特各地，这便是静态保存；而当人们将其挖掘出来作为兵器进行维护保养并使用，则成为了动态保存。"铁锈与油渍"方法论中除了"战损描写"外另一个具体手法就是"维护保养描写"。此外，对蒸汽机车来说另一个重要要素是"火"，高桥非常希望能在机设中反映出火这个要素。但由于上层对于主角机的机设限制，使得高桥团队不得不将这些要素转移到了敌对方的人马兵上。

摒弃二足步行的半人马设计；融入西洋板甲概念的外形；装备圆盾、长矛、斧；胸部有光线射击兵器；行走时脚下喷着火……人马兵以其秀逸的设计突破了很多人对"反派杂兵机"的固定印象。人马兵的设计非常超前，《机战 30》参战作品之一的《骑士 & 魔法》中，也出现了半人马型机器人。《加里安》在机体设计和武器机构设计上已经非常超前，但其展现出的日升 80 年代的顶级科幻设定才是让笔者最为喜爱的部分。

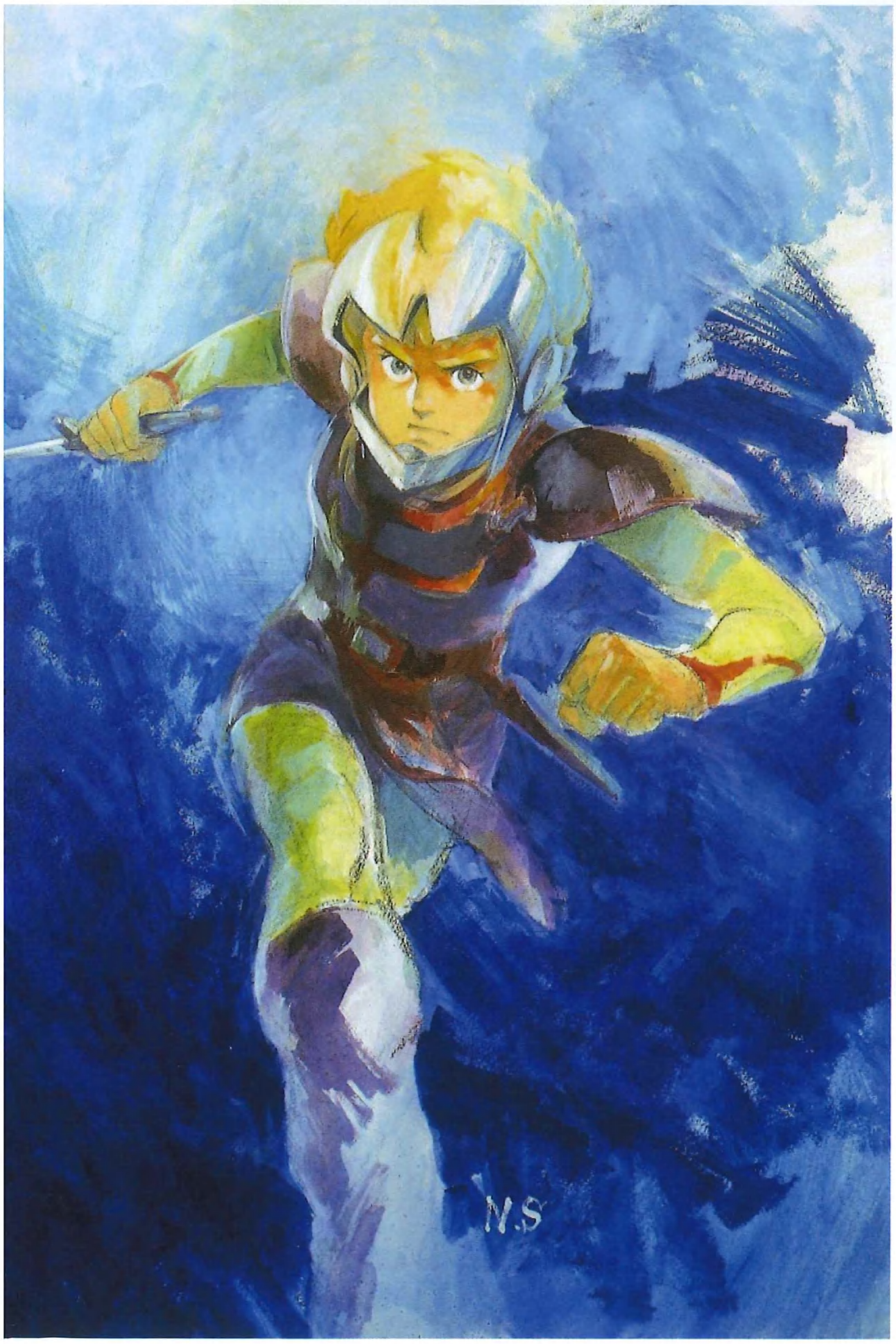
在新月银河的行星亚斯特中，有着一个 3000 年历史的博达王国。然而在庆祝继任者乔尔迪王子诞生的宴会上，博达王在征服王马达尔率领的机甲兵的突然袭击中丧生，王后菲莉亚被俘。菲莉亚在被俘前将乔尔迪托付给老臣阿兹贝斯。阿兹贝斯趁乱逃出城堡，在安定后，他给乔尔迪起了"乔乔"这个爱称，并担负起了教育乔乔的重任。12 年过去，阿兹贝斯和长大后的乔乔来到了反抗马达尔势力聚集的"白谷"定居。在白谷受到马达尔的进攻时，乔乔进入山谷深处，经历了曲折的冒险后他遇到了"铁巨人"加里安。驾驭着加里安的乔乔迈出了带领白谷反抗马达尔的第一步。

无论是王道复国故事的情节、"保存状态"的概念，还是人马兵、蛇腹剑的设计，都是搭建起机甲界加里安整个世界观的基石，并最终借由人物的活跃将故事导向它的应许之地。

如何导向？自然是靠科幻。谁来导向？故事真正的主人公马达尔。

本内容由品技书友群自购自扫

铺陈完了世界观，是时候回收设定和剧情的伏笔，这是新月银河过去的历史。2 万年前，拥有制造机甲兵科技水平的古代亚斯特人因不断的战乱导致了文明的崩溃。部分古代亚斯特人逃离了自己的母星，并和其他星球的人为了创造一个真正和平的世界而共同构筑了“高度文明联合”这个比古代亚斯特文明更为先进的巨大社会圈。为了形成“真正的和平”，高度文明联合将社会运作的一切都交给机械处理，并像臭名昭著的脑前额叶切除手术那样剥夺了新月银河中所有人的感情欲望，变为了行尸走肉一般的存在。而埋葬那些废弃兵器的、乔乔王子的故乡亚斯特则被称作机甲界。《加里安》的故事正是从这样一个物质和记忆都被双重废弃的“保存状态”舞台开始。新月银河中的另一个行星兰普雷特也是在高度文明联合管制下的星球。作为反派的马达尔正是因反乱而被高度文明联合流放到亚斯特的兰普雷特科学家。马达尔似乎是黑格尔“恶是推动历史发展的动力”的信徒。他的野心，或者说“理想”，便是为了唤回母星上人们的正常情感，尤其是斗争心和恐惧心。被流放到亚斯特后他依然没有放弃，他很清楚亚斯特过去发生过什么。于是他挖掘出了古代亚斯特人的机甲兵，一边扮演着征服王，一边在计划着汇聚一批有着强烈斗争心的士兵重返兰普雷特，打破高度文明联合体制的统治。



在这种反乌托邦的故事架构中，一般情况下都是主人公来担当打破“机制”的英雄角色，但在本作中高桥却刻意让给了这么一位扮演着中世风军事游戏的科学家兼恐怖分子。从理念手段来讲，这也许是因为彻底根绝人性之恶和彻底根绝人性之善都殊途同归。从真实系的角度上讲，也许是因为人性的命题过于绝对，以一种第三方的观察者视角切入更为中立，也更符合本作里“保存状态”这一重要概念。乔乔为了复国，为了救出母亲，曾数次直面马达尔。纵使立场不同，马达尔都没有下狠手，基本是以阐述自己的理想进行劝诱。他目光远大，野心勃勃，能屈能伸，极富魄力。为了唤回同胞们的正常情感，他不惜一切手段要让母星变成血海地狱。不管理由多么“高尚”，屠杀同胞的行为显然是有违正道的。面对马达尔，乔乔如此说道：“你应该是错的。”

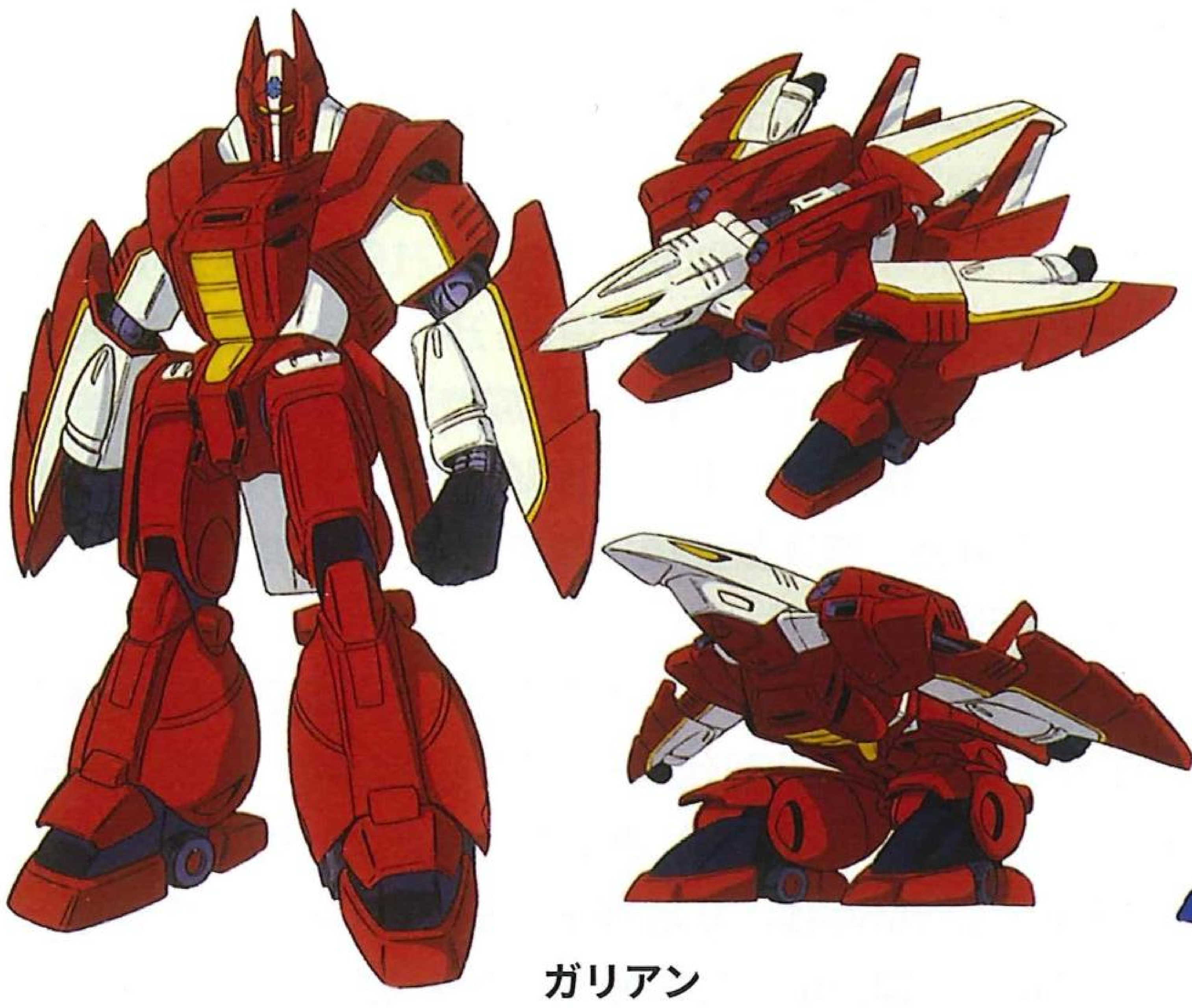
当倒数第二集故事发展至最高潮，马达尔即将成功之际，“机制”出手了。一直旁观的新月银河高度文明联合为了避免战争的再度出现，启动了抹消装置。装置飞向兰普雷特，即将无差别地毁灭包括兰普雷特在内的 1.6 秒差距（约 5.2 光年）空间内的一切。故事的最后，加里安剑毁机亡，马达尔留下与兰布雷特人共同迎接毁灭，而乔乔与众人则被超时空转移装置带回了亚斯特，一切回到了最初的状态。没有盛大的决战，只有无可动摇的必然，现在的很多观众或许会联想到《三体》里那个著名的准结局。这个新月银河宇宙最根本的运行机制是如此普遍、如此强大，以至于它拒绝一切的反动，即便这所谓的“反动”是源自于自身的逻辑基础，而故事中的所有人都对此毫无办法。就像片尾那柄插入地、经受着风霜的利剑那样，从第一集开始就暗示了这样一种轮回的宿命。但另一方面，王子终究是逃出来了，作为唯一的无罪之人，也是保有了最普遍的人性之人。我们也不难想象，马达尔被毁灭了，但他理念的价值并没有被毁灭——科林销毁了达格拉姆后一样会有新的革命，齐力古一样会继续流浪，他们和加里安一样都是速朽的。任何有形的事物都终将离开“保存状态”，但正是在这样一种普遍的反复中，微小的改变已经发生。有一些只有人才能记忆、才能做到的东西依然保留了下来，正如尾声的独白里所讲的那样：

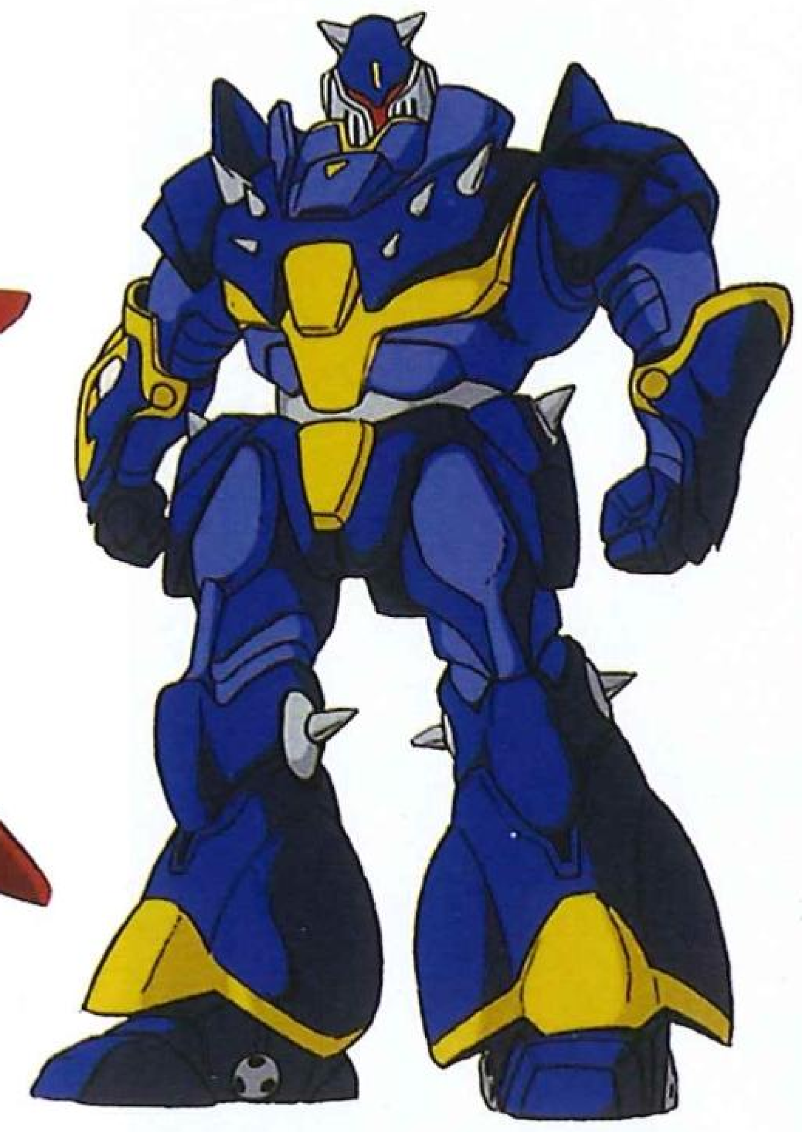
宇宙中的人们为了生存反反复复编织着战争和历史。

一个结束之后，又会有另一个开始。

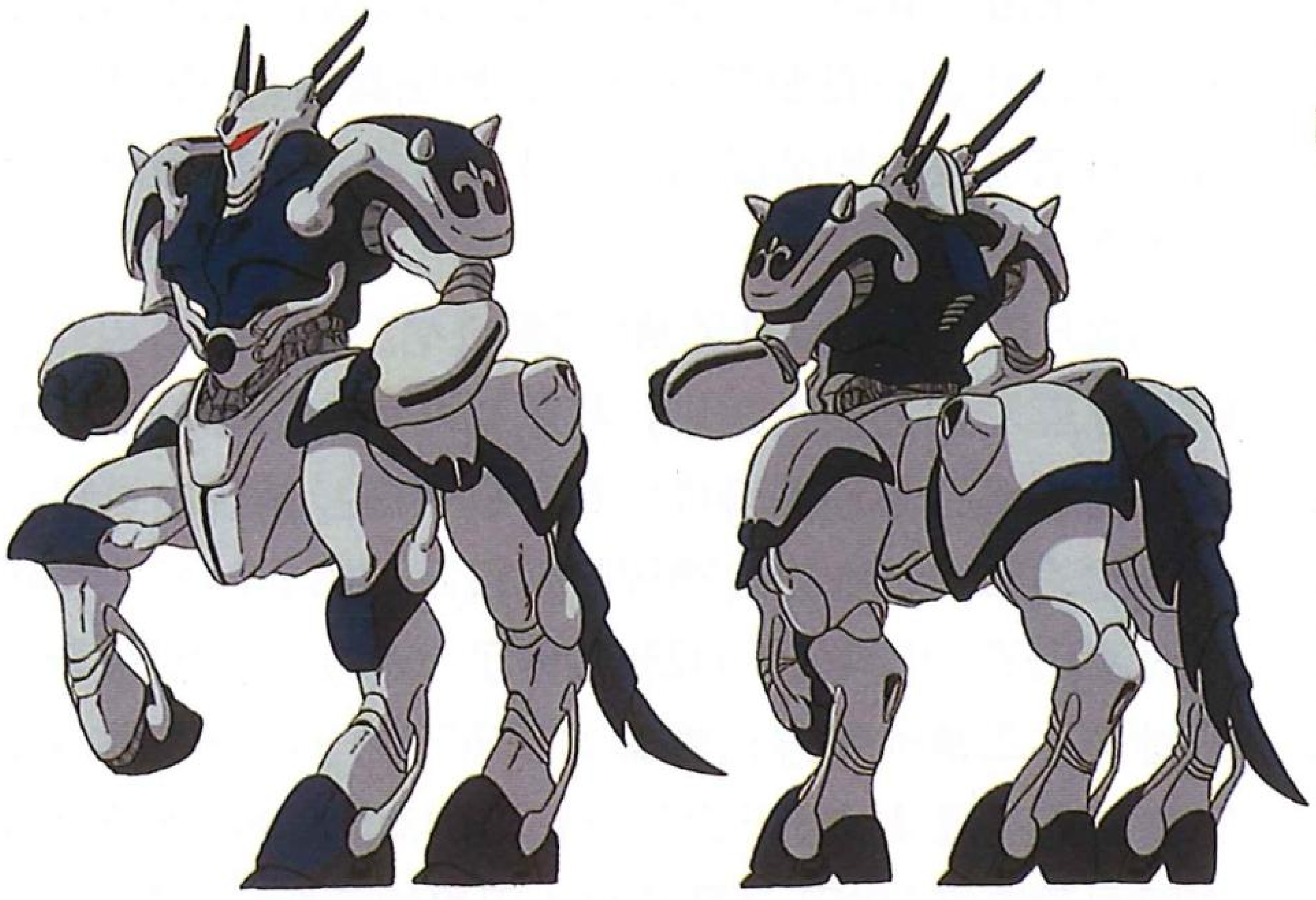
在人类的世界中，这是比机制更为一般、也更为特殊的规律。

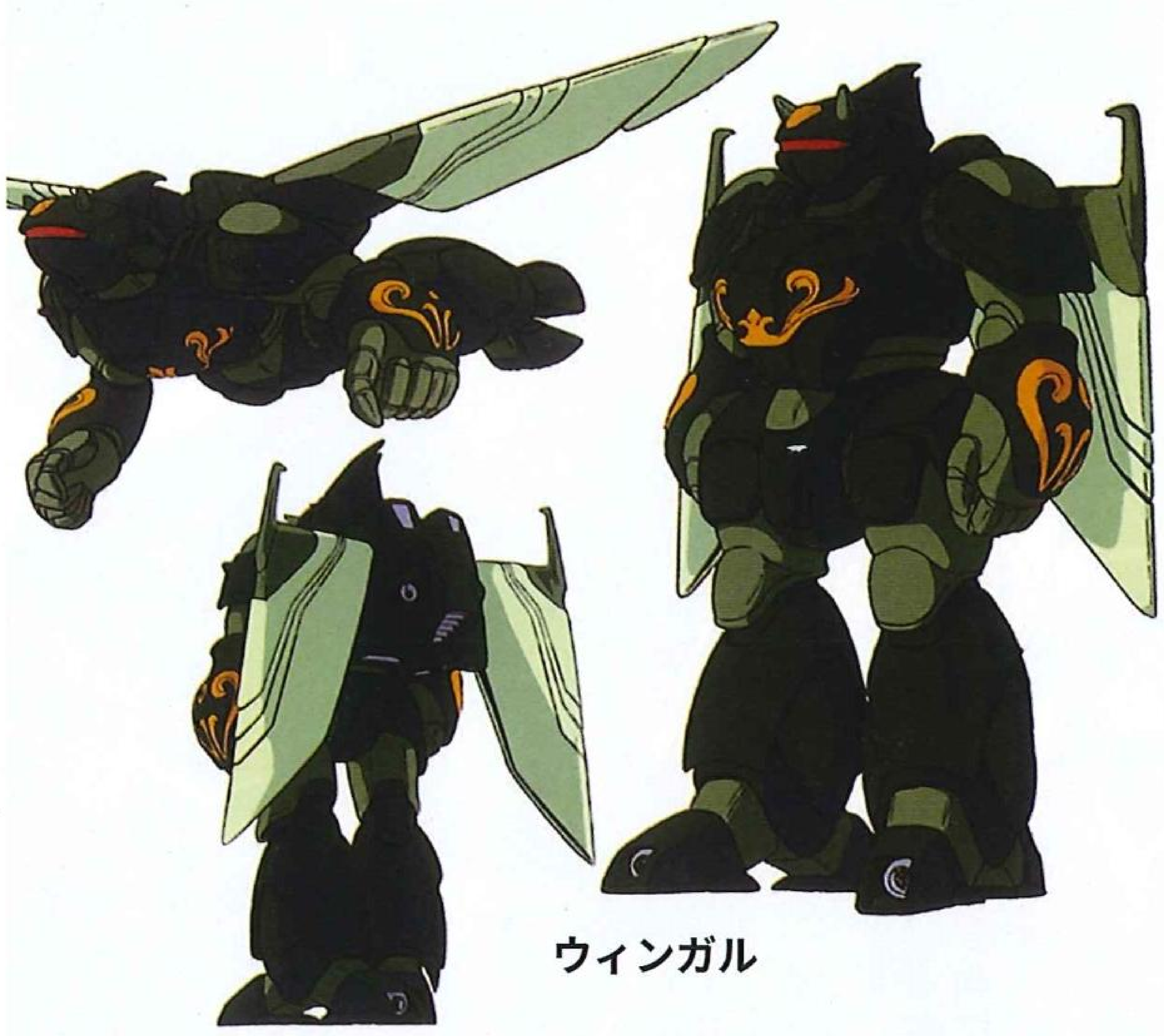
本内容由品技书友群自购自扫

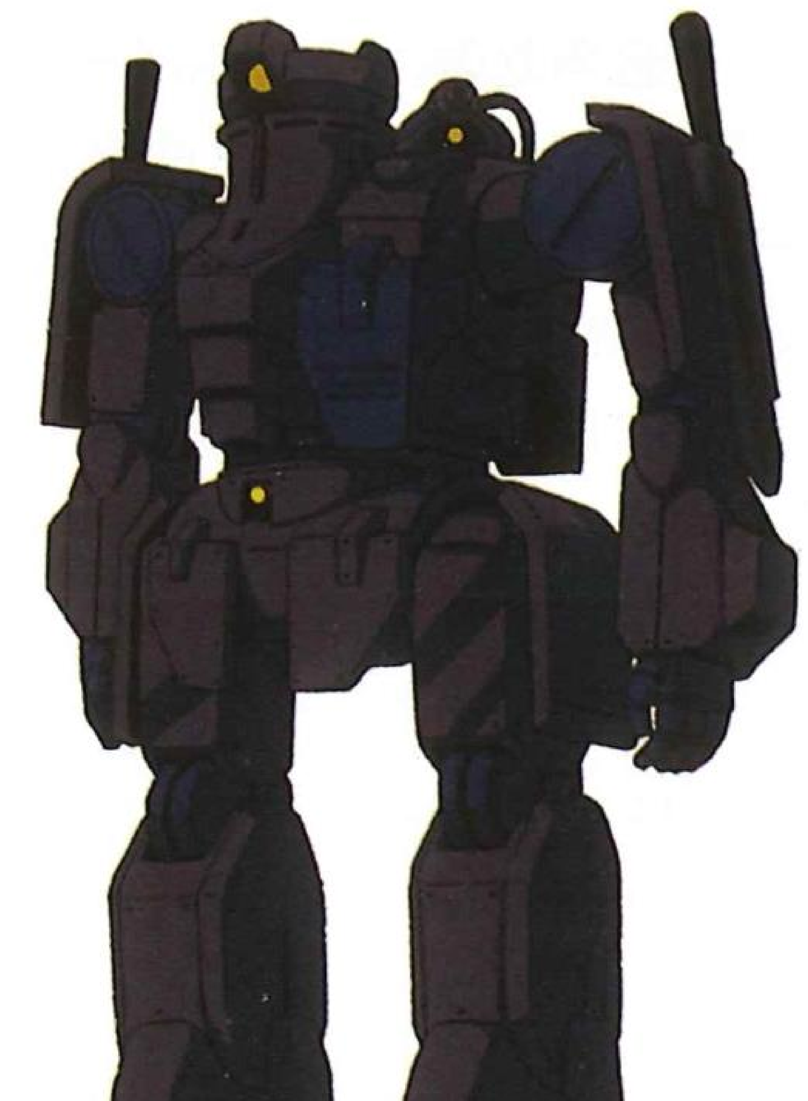

ガリアン

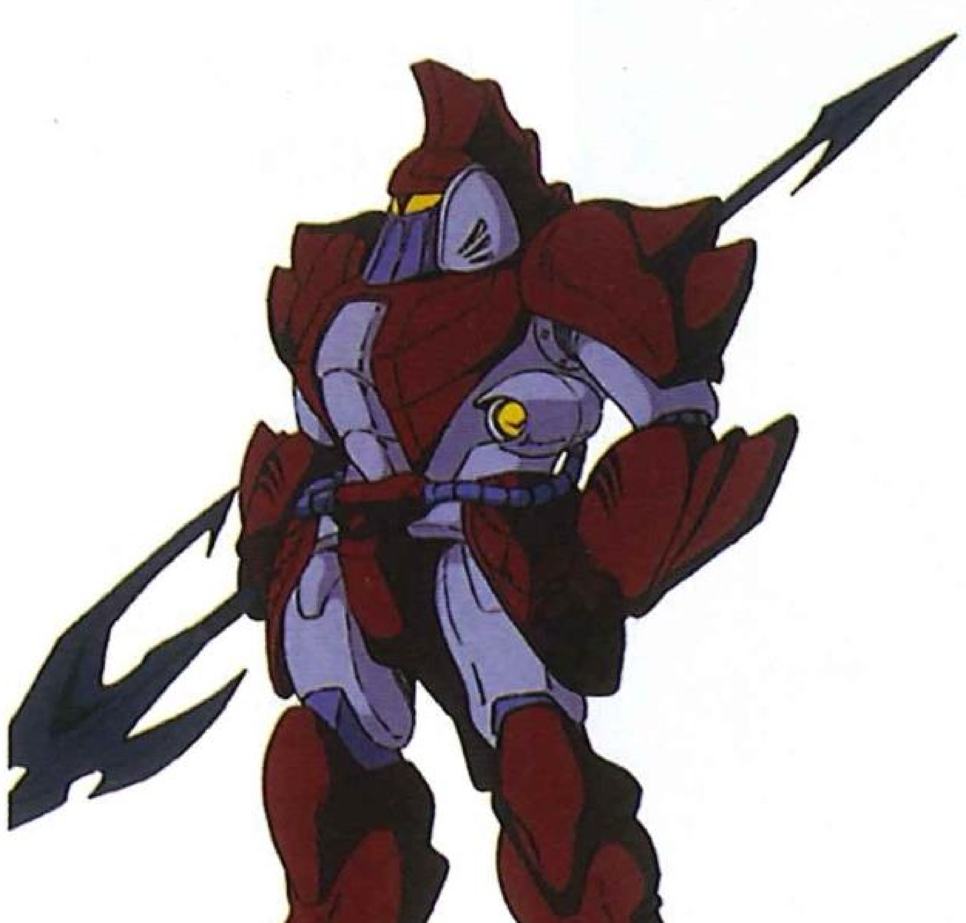

ザウエル


スカーツ


プロマキス


ウィンガル


シールズ


アゾルバ


モノコット

《机甲界加里安》机械设定

本内容由品技书友群自购自扫



宛若流星
——《苍之流星SPT雷兹纳》

对于日升和新的赞助商万代来说，1985 年是一个较为重要的历史节点。源自于高达的日升真实系路线在这一年到达了顶峰，同时由于玩具市场的疲软而迅速陷入了低谷。最终在 1988 年的《机甲战记龙骑》后，日升不得不从这一路线中撤退，这正是动画史中时常被提及的“80 年代真实系的衰退”。

在 1985 年的《机动战士 Z 高达》与《苍之流星 SPT 雷兹纳》播出时期，万代对一直到《重战机》以来的高规格商品路线进行了反思，并决定在《Z 高达》和《雷兹纳》时期推行低价格路线。从收视率上来说，两部作品都不错，《雷兹纳》在部分地区的收视率甚至比《Z 高达》还要高。但由于最初企划没有做到年番的长度以及赞助商之一的三洋电机发生了不详事件导致撤资，《雷兹纳》最终只播放了三季的长度。同时，《Z 高达》和《雷兹纳》的玩具销量都未达到万代自己设想的水平。这种玩具商在 TV 动画中享有绝对话语权的构造成为了日升从真实系路线撤退的直接原因之一。

除开这些创作以外的事，《雷兹纳》时期高桥自身的思路也顺应发生了一些变化，核心有两点：一是科幻纯度不断提高，比起《装甲骑兵》和《机甲界》最后由世界观导出科幻的架构，本作则通过科幻设定和悬念的反复交织，相对淡化了“神与人”问题，加强了“人与人”“机械与人”的讨论；二是创作方式更加“日升”——孩子遭到异星人攻击后生存战斗的情节之于《银河漂流》；外星人与地球人文明同源的设定之于《宇宙战士巴鲁迪奥斯》；废土末世孤军奋战的剧情之于《北斗神拳》；与异文明接触的主题之于《传说巨神伊迪安》……以及其他众多欧美科幻作品，都给本作带来了重大影响。糅合与割裂、对立与同一，不仅是作品的主题，也构成了创作本身。同时，这些探讨不光是高桥对整个 80 年代自身创作的一个总结，也包含了对日式机器人的溯源思考。

动画的片头动画设计就非常值得一说，其特别之处在于副歌前插入了本集的高光场景，使得每一集片头动画都有所不同，对观众来说这是未曾有过的体验。同时，在没有任何预备知识的情况下，人们就如第一集片头动画插入的名台词“谁来说明一下”那样，对作品产生了巨大的好奇，有力地调动了作品前半科幻悬疑剧的气氛。类似手法也能在后来的一些作品中见到，比如我们在提人马兵时所说过的《机战 30》参战作品《骑士 & 魔法》。

雷兹纳大致讲述的是作为古拉特斯人与地球人混血的主人公英二，为了告知地球人古拉特斯的侵略计划而奔走于两个文明势力之间的故事。第一部主要描写了英二与地球人之间的纠葛、对立、和解的过程（下简称逃亡篇）；第

本内容由品技书友群自购自扫

二部则说的是地球被古拉特斯人占领后，英二与过往地球人朋友们作为反抗军的活动（下简称北斗篇）。

亲眼见证战后国际政治环境诸多变化的高桥，这一次将现实世界的政治格局直接引入到了动画中。《雷兹纳》的世界被设定为了美苏冷战格局下，两大集团的军事竞争已经触及火星的 1996 年。在日本动画中直接看到苏联国旗在火星上升起着实是件非常新鲜的体验。这样对真实政治格局的积极引入在后来的《饿沙罗鬼》中更为彻底。当然，现实往往更富戏剧性，1991 年苏联解体，冷战格局自然瓦解，这是大家都没料到的事情。在崭新的创作手法下，《雷兹纳》开始了这段不同寻常的真实系之路。

我们之前已经说过，所谓真实系机器人，即是作为一种“有限用途与分工明确的兵器”。以至于“Mecha（メカ / 机甲）”这个词在英语圈会被专门解释为“有人驾驶的机器人”这种空想科学产物。但如果从更为本源的“Robot（ロボット / 机器人）”一词去回顾的话，掀起第一次 TV 动画浪潮的《铁臂阿童木》中的机器人均有着自主意识与人格。虫制作出身的高桥在《雷兹纳》的机器人描写中有一核心思考，便是反思“机甲”必须有人驾驶的时代潮流，回归日本“机器人”动画的原点《阿童木》，设计一个有着自主意识的机器人。

作品中，这体现为了雷兹纳的驾驶者（英二）、雷兹纳的战斗辅助电脑（雷）、隐藏在雷兹纳的另一台电脑——即独立人格（弗隆），三个“个体”之间的关系。身为地球人与古拉特斯人的混血，英二在得知了古拉特斯的地球侵略计划后，偷取了（地球人）父亲设计的最新人形机动兵器（SPT 超宇宙强化机能服）雷兹纳，前往火星基地告知地球人即将到来的危险。英二生性温和，有着极强的正义感，因自己的身世主张地球人与古拉特斯人都是“人类”，反对自相残杀。作为英二的“伙伴”，则是雷兹纳搭载的声控战斗辅助电脑“雷”。雷并不具有极高的智能与独立人格，只是作为辅助电脑协助英二进行战斗。在战斗中伴随英二时间最久的，正是这机械的、没有感情的声控电脑。

而潜伏在雷之下的，则是真正的“自主意识”弗隆。第 15 话时，在英二与自己姐姐的未婚夫凯利的死斗中，受损严重的雷兹纳擅自启动了特殊机能 V-MAX。机体被蓝色的电磁屏障所包裹，同时释放全部限制器，一边高速逃脱一边摧毁了一切障碍，成为了名副其实的“苍之流星”。这个本来用于紧急脱离但不分敌我、全力逃跑并破坏一切障碍的系统成为了后日零式系统（高达 W）与 TRANS-AM 系统（高达 00）的设计蓝本之一。这样的“擅自行动”对于不杀主义的英二来说自然并非本意。在第 20 话中，和火星上的众人逃回地球的英二被地球方囚禁，雷兹纳即将被解体。在没有驾驶者的情况下，雷兹纳再次自我行动以求自保。在 21 话中，意识到了雷兹纳可能搭载了第二台电脑后，英二举枪质问。这时，潜伏在雷之下的独立人格“弗隆”才露出水面——直到剧情中段，高桥想要表达的“拥有独立人格”的机器人这一核心设计才正式登场。

英二与弗隆的对峙，正是本作最关键的场景之一。英二主张“雷兹纳的驾驶舱就是我的世界”，对“一介兵器”的操作者来说，辅助电脑的擅自行动自然是不被允许的。弗隆被逼出来后则对英二说到，我之所以被搭载到雷兹纳上，还有你会驾驶这台机体来到地球，都是你的地球人父亲的意志。弗隆内部藏着古拉特斯文明诞生的秘密，将这个秘密带到地球，寻求双方的和平，则是这个独立人格的最大使命。这个使命不会被任何其他意志所动摇，即便是主张不杀主义的英二。

这是一个人类与一个拥有自主意识的机器人之间“平等的对话”，同时也是动画前半段的核心。弗隆的使命是“传承文明的秘密”，其关键性保障措施便是 V-MAX。英二认为自己的混血身份就是最好的同源证明：如果弗隆承认自己，就继续躲起来；如果不承认自己，那干脆就杀了他。最终，弗隆选择将雷兹纳的一切，包括 V-MAX 的发动权交付于英二，事实上也承认了英二“传承者”的身份。

这里我们需要提及一个科幻界的经典议题：“弗兰肯斯坦情结”。简单来说，这是一种人类既渴望创造出人造人、机器人等生物（生命）来代替“造物主”，又担心这些生物（生命）会毁灭造物主（人类）的一种复杂的情感和心理。他的一个具体表现则是更为著名的“阿西莫夫机器人三定律”。日本的创作者们也有类似的思考，手冢治虫当年致敬工学概念的“三定律”，再基于自身医学出身的伦理观，设计了一个法学概念的“机器人法”：

阿西莫夫“机器人三定律”
机器人不得伤害人类，或坐视人类受到伤害。
机器人必须服从人类命令，除非命令与第一法则发生冲突。
在不违背第一或第二法则之下，机器人可以保护自己。

1985 年追加“第零定律”
机器人不得伤害整体人类，或坐视整体人类受到伤害。如果某个人计划了一个危害整个人类的阴谋，如果要阻止这个阴谋而不得不对他进行危害的话，就允许机器人违反第 1 条定律。

手冢“机器人法”
机器人是为人类而生的。
机器人不能伤害或杀人。
机器人必须称制作人为父亲。
机器人什么都能做，但不能制造金钱。
机器人不能擅自到国外去。
男机器人与女机器人不能互相替换。
机器人不能擅自改变自己的脸，也不能变成别的机器人。
做成大人的机器人不能变成小孩。
被人类分解后的机器人不能组装成其他机器人。
机器人不能损坏人类的房屋和工具。

本内容由品技书友群自购自扫

对比一下我们能发现，三定律是工学概念，更多从内在要素（本能）限制机器人的行动；机器人法则是法学概念,更多从外在要素（律令）限制机器人的行动。换言之，根据机器人法世界观的手冢机器人，是人却又不是人（不被视为人)，所以所有的悲剧都是由这个二难推理的困境而来。基于机器人三定律世界观的阿西莫夫机器人，从其存在的前提来看，原本就不是人类，所以才需要从这样的二难推理中解放出来。这样的不同之处多少反映了手冢与阿西莫夫不同的个人经历与思考，但终归都是“弗兰肯斯坦情结”的体现。为什么机器人一定要做成人形？因为帅；为什么帅？因为像人。但他不能拥有过于高度或者不听话的自主意识，因为大家都担心他会威胁到人类。但会威胁到人类的，只有机器人吗？这就引出了《雷兹纳》的核心议题。



通过对话，弗隆揭示了自己的使命和故事前半最大的伏笔，也就是科幻作品中乐于讨论的“异星文明同源论”。数万年前，有着先进科技文明的古拉特斯人逐渐失去了文明的活力，因此找到还处于原始时代的地球，并将原始地球人的基因带回了古拉特斯本星进行了人种改良，以此寻求文明的突破与延续。两边的人种本质上就是同源的。此前，日升在《银河漂流》的早期企划中就已经有了类似的设定；更早的、同样被腰斩了的《宇宙战士巴鲁迪奥斯》中，也有着“S-1 星人一直渴望攻下的地球，其实就是过去的 S-1 星”这样与雷兹纳颇为相似、同样富有浓厚冷战色彩的核心剧情。同样如出一辙的，是背负着被伙伴一方孤立、被同胞一方认为是叛徒，孤独面对残酷命运的主人公。

有命运的地方，就有反抗；有残酷的地方，就有希望。《雷兹纳》前半的逃亡篇始终弥漫在一种紧张的氛围下，这种气氛既是来自于冷战背景下人与人间本就紧张的气氛，也来自于事件第一波的突如其来和无穷无尽，用剧中人物的话说，就是“刚休息一下，敌人就又来了”。

一方面是幸存者在希望一次次失去后，逐渐放弃了天真的幻想,也从完全不了解战争变成了对战争麻木的状态。古拉特斯的追兵们数次与英二对峙和战斗，结果却只是将他们越推越远，手段也越来越强硬。二者都是一种个体的悲哀。

另一方面是公路逃亡的过程中，地球一侧的反复：对于英二，幸存者从不信任到信任，地球的高级将校们从不信任到信任，再到地球军方们从不信任到不得不信任。人类似乎总是无法学到教训，只有一遍遍地自己吃了堑，才能长了智，这是一种集体的悲哀。

而英二自己又如何呢？最后我们发现，英二被托付了秘密是希望古拉特斯人和地球人能够平等交流，但地球人却只想掌握雷兹纳继续战斗，古拉特斯人只想消灭雷兹纳守住秘密，并选择加大力度镇压地球。他反复地告警、反复地争取，却变成了这样的结局，这究竟是谁的悲哀？但这终究不是一切。在英二的梦想中，地球是个蔚蓝而美好的星球，尽管事实一次次泼了他冷水，他心头之火仍然未熄灭。如同上文在《加里安》中说过的那样，正是在这样一种普遍的失望的反复中，微小的改变已经发生了。英二的这一点执念最终撬动了一切，才迎来了后半的北斗篇。如英二所说，地球人的尊严既让他们失去了听取英二告白的最后机会，也成为了他们在地球沦陷后继续战斗的动力。

在北斗篇的最后，地球反抗军和古拉特斯管理者的对峙越来越激烈，对抗手段也越来越直接。可扭曲空间、分隔地球与古拉特斯两星的“刻印”的存在被逐渐揭示，观众惊讶地发现不仅这场同类相残本身毫无意义，甚至连历史价值都没有。“刻印”自身的存在揭示了人类的聪慧和愚昧都是在预料之中，现在地球发生的事，是早在四万年前就被上古祖先预料到的，它也真的发生了。人类从历史中学到的唯一教训，就是学不到任何教训。人类无法摆脱的普遍性宿命，以及从中产生的个人的特殊性反抗，是高桥作品中惯用的设计。虽然《雷兹纳》TV 版不幸腰斩，故事没有讲完，但好在 OVA 市场的成熟给了作者们更为自由的创作土壤，于是《雷兹纳》故事的真结局放在了 OVA3《刻印 2000》中。英二的姐姐启动“刻印”，扭曲时空，与古拉特斯的管理者一同离开，只有英二留在了地球，从此永远分隔。

在一般的机器人动画中，对于作为侵略者的外星人来说，下场无非两种，要么毁灭，要么和解。《雷兹纳》是当时较为少见的，在古拉特斯本星几乎没有遭受攻击的情况下结束了整个故事。既然双方的智慧尚不足以互相理解，那么对两者来说，最好的方法就是在两者之间建立一堵

本内容由品技书友群自购自扫



《苍之流星 SPT 雷兹纳》机械设定

“墙”，互不干涉。而英二驾驶雷兹纳 MKII 重回古拉特斯本星，带领古拉特斯民众进行反抗运动的故事被放在了官方特典小说《苍之流星的去向》中。

高桥依然是那个温和的高桥，他始终富有人文关怀，即便在冷战最激烈的年代，他也相信，人类文明不会永远停留在充满恶意和不信任的成长期，他们终有一天会在文明的成熟期和平相遇。然而，数年后发生的海湾战争再一次改变了现实世界的国际情势，同时也对高桥之后的创作产生了巨大影响。不过在此之前，随着日升退出真实系路线，高桥也暂时退出了原创机器人 TV 动画的创作。在那个不绞尽脑汁设计机器人的机械构造玩具就卖不出去的时代，他也确实感到了极限，能想出来的点子，都已经用尽了。但不论是战损与维护保养描写、滑轮、打桩机、普遍性与特殊性的融合、中世纪风骑士、蛇腹剑还是独立人格的 AI，这些创意的价值不光体现在作品本身的商业性上，也对日后的动漫游戏作品提供了出色的参考。你也许没有看过 80 年代的高桥机器人动画，但你总会在其他作品中看到这些新奇的机械构造与设定的痕迹。

真实系路线能够成型，很大程度上是由高龄层动画迷炒热的。随着时间的推移，他们会发生自然的流动与新老交替。在日升从真实系路线撤退的 80 年代后半至 90 年代，另有一些创作者依然在探索着属于自己的真实系方法论。典型代表就是押井守的《机动警察》。在押井守的概念中，“有人驾驶的二足步行巨大机器人”其存在自身就是非现实的。为了引出真实感，他的方法则是在机器人动画中不留余力地刻画了一帮国家公务员们的日常。而日升为了重获商业成功，决定撤出这一路线并让 TV 动画的企划重回低龄层。一方面是培养下一代动画观众的考量，一方面 OVA 的出现给了高龄层动画迷一个新的栖息地。重视娱乐的 TV 动画与针对高龄层的 OVA 并发，成为了日升这一时期的新思路。《铠传》和《新世纪 GPX》都是这一思路下的成功案例。而当年由于市场原因未能在动画中设计出的动力装甲，也借由改编自海莱茵《星船伞兵》的 OVA《宇宙战士》得以登场。

在 TV 动画领域，日升重回低龄层的首部作品《魔神英雄传》大获成功。接着就是《霸王大系龙骑士》，其中世风骑士的机设被新生代动画观众所接受。别忘了还有在“《SD 高达》系列”中相当受欢迎的骑士高达。当年在加里安中过于先进的概念总算经由西洋奇幻 /TRPG 热潮获得了新生代的认可。而在更后来的“《勇者》系列”中，带自主人格的 AI 这一设计也被引入，这些都是高桥这一代创作者们在 80 年代处处受限的 TV 动画创作环境下积累下来的宝贵财富。

在“《勇者》系列”最后一作的《勇者王》中，高桥直接出任了制作人。这部作品包含了很多高桥的美国车库文化情节。《勇者王》中使用的起子、钉子、锤子都是这种美式文化的体现。然而高桥同时也是一个极为反感美国霸权主义的创作者，他认为美国这种发展到极端先进的文明最终有可能自取灭亡。这种文明终结论也体现在高桥作品中先进外星文明要么自灭 / 自我封印（亚斯特 / 古因度），要么来地球上寻找突破的可能性（古拉特斯）的设计。当然，最关键的还是海湾战争的发生，这直接影响了高桥自《雷兹纳》后的下一部原创机器人 TV 动画《饿沙罗鬼》的创作思路。

本内容由品技书友群自购自扫

世纪末的反思
——《饿沙罗鬼》

1998 年播出的《饿沙罗鬼》是高桥良辅将日本古典舞台演剧“能”与真实系机器人相结合的近未来 SF 传奇群像剧。故事讲述了两位主人公豪和忧四郎，与美晴追逐自身身世之谜以及被称为“饿沙罗鬼”的神秘存在的传奇悬疑剧，同时动画融合了相当多现实军政要素。没有了赞助商独大的话语权，这部作品可以说是高桥前期创作元素的集大成作。不过对比 80 年代的创作来说又有着相当多的不同之处。

其一在于团队的不同。《饿沙罗鬼》在继承《勇者王》班底的基础上又启用了很多新人。本作系列构成是《勇者王》的特聘概念设计野崎透，他负责了整个故事的架构，且运用了美剧流行的多线并行的群像剧构成法。另外，通过主力机设出渕裕的介绍，荒牧伸志（机设）、小中千昭（脚本）等人首次参与了高桥团队。人设是在《铠传》时盐山纪生麾下成名、如今担任《机动战士高达 闪光的哈萨韦》三部曲导演的村濑修功。助理监督则是高桥又一得意门生、日后大红大紫的谷口悟朗。

其二在于机设出发点的不同。80 年代 TV 企划的机器人设计更多需要结合玩具开发，以现实兵器为参照物，在维持“有限用途的兵器”的基础上加上各种奇思妙想的小机构。不论是滑轮、打桩机、蛇腹剑还是自主人格，每一次新作为了设计新的点子都要费尽心思，不然玩具很可能卖不出去。而现在则完全不同，由于针对成年人观众群的 TV 动画企划也能被通过，创作者们终于不用像 80 年代那样在机设时必须考虑玩具开发了。《饿沙罗鬼》迎合时代风潮，正面讨论了“如果二足步行的人形机动兵器真实存在于现实战场会是什么样子”。所以，一切的机械设定、故事走向、军政背景都是为了满足有人驾驶的二足人形机动兵器能够合理存在而搭建的舞台。创作者们要做的就是在这种极为复杂、特殊的舞台中让机器人活跃起来。

其三是播放档期的不同。既不是傍晚档、黄金档，也不是那个年代迅速发展的深夜档，《饿沙罗鬼》被放在了一个相当诡异的档期——周日早上 9 点半。想想看，你周日早上起床眼睛都还没有睁开，就看到一个充斥着传统文化艺能、自卫队海外派遣、极端保守主义、日美对抗、首都镇暴、讨论日本民族性等要素的机器人动画，你会是什么感受？收视率不高便在情理之中。

其四是愈发成熟的多媒体展开。战后日本的多媒体展开商法起源于角川。在动画、漫画、游戏产业中，随着媒体硬件与播放环境的充实，这个概念在 90 年代被彻底炒了起来。《饿沙罗鬼》在首播后马上就有实体映像、CD、小说、漫画、设定书、游戏等多方面展开。这和 80 年代也有明显的区别。

其五是类比转数码制作过渡期特有的骚操作。作为一部 98 年的动画，《饿沙罗鬼》正处在一个类比转数码的过渡期。片中大量的显示器画面都采用了 CG 制作，但片中也有过渡期才能见到的“特技演出”——比如 11 集驾驶员被冻住的画面，这里的做法是先把玻璃放到冰室里冻上一段时间，拿出来喷上水雾，用数码摄影机拍摄，最后进电脑与赛璐璐片进行合成与加工。这是特技演出须贝克俊和助理监督谷口悟朗等人奇思妙想的胜利。

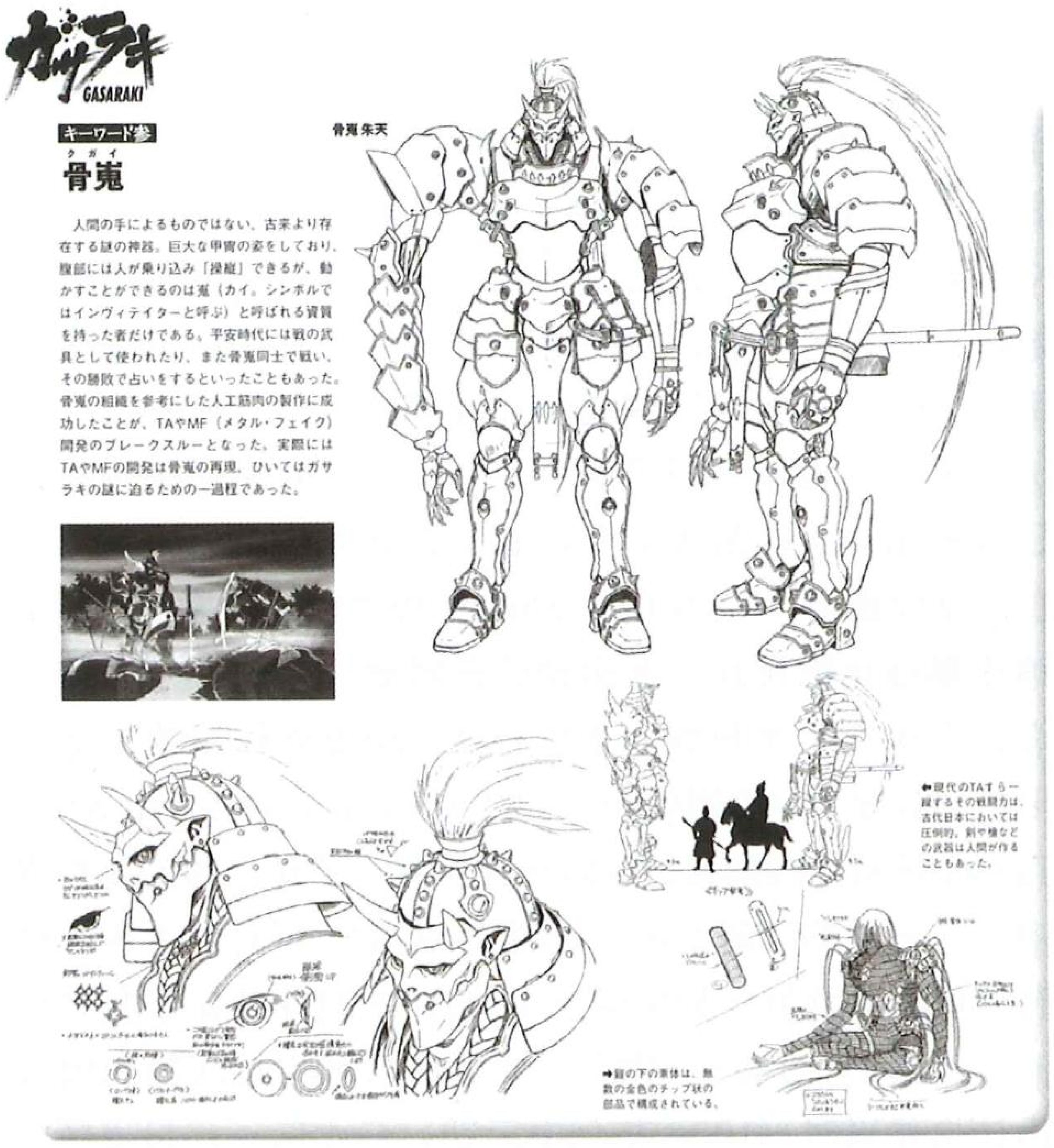
然而，异色的主题、诡异的档期、零散难解的故事线、离日常生活过远的政治讨论、过少的机器人战斗场景都让这部作品难以获得太多关注。从团队自身的观点来说，这是一部娱乐性极度匮乏的作品。高桥因为在同期还有其他企划导致没能全身心投入，在事后总结时也说到“没能达到当时设想的地方”。但这部作品又因其独有的气质而在小圈子里备受推崇，部分粉丝们称其为“真实系的极北”。

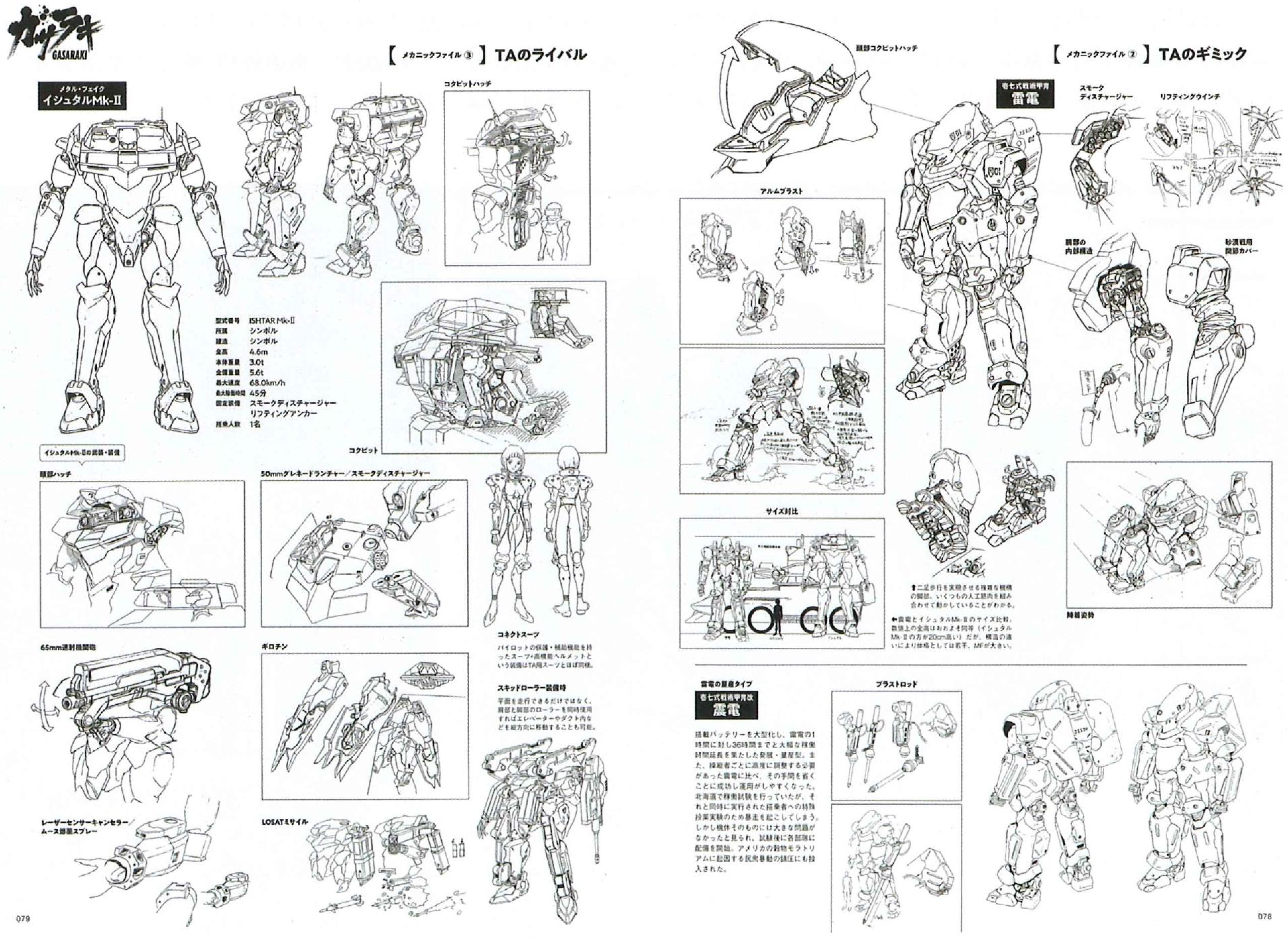
就分工而言，高桥提供了“能”与机器人结合的新奇点子和 80 年代创作中惯用的科幻架构，具体故事的构成则交给了野崎透。拿高桥自己的话来说，这部作品的作者性他和野崎透算是五五开。《饿沙罗鬼》是由复杂的现代政治剧与传奇色彩极为浓厚的平安京篇（仅有两话），通过多层叙事的流行美剧结构交织在一起的，如果不一口气看完很容易看迷糊。而本作特色之一就是在 1998 年讨论了大量当时成年观众都难以完全掌握的本土、国际政治议题，包括：非法逗留在日本的东亚难民网络、日本自卫队的海外派遣、美国以审查大规模杀伤性武器为借口干涉他国内政、美国粮食产量骤减、粮食生产危机和芝加哥交易所的大恐慌、美国发动粮食出口暂缓引发在日东亚难民暴动、治安出动与东京戒严与镇暴、极端保守主义者企图政变、消除地球上一切可以发动国权的军事力量的政治主张等等。如果观众一定要去深入考究的话，若不深入了解日本的历史、文化，真的很难完全掌握这些议题。

限于篇幅，笔者无法一一具体阐述这些政治议题，我们还是重点说一下机设。《饿沙罗鬼》的机设风格较之 80 年代高桥团队的风格更为“军武化”。为了让二足机器人能成立，片中豪和家族的机器人 TA 首先就以复杂的巷战为前提而设计了攀爬建筑物用的升降绞索和脚部爆发螺栓。在整部作品的登场兵器中，只有 TA 使用了超科技，也就是主人公家族豪和一族取自他们的传家宝，古代巨大铠甲人偶“骨嵬”身上的未解明技术开发的人工肌肉。除了“本来就非现实的机器人”外，其他登场的兵器基本都以现实兵器为主，没有什么空想的超级武器。虽然作中登场的 M8-AGS 轻型坦克项目在现实中被取消了，但整部作品未有虚构或者图纸兵器登场的例子。

本内容由品技书友群自购自扫







《饿沙罗鬼》设定集

本内容由品技书友群自购自扫

而 TA 在本作中的基础设定就是“在有限制的条件下能够成立的人形兵器”，当没有这些条件时，TA 是打不过现实世界中的坦克和武装直升机的。TA 所运用的武器除了电磁炮和脚部爆炸螺栓外，其使用的厄利孔 KCA30mm 机关炮、75mm 低压滑膛炮、50mm 榴弹发射器都是现实兵器，使用弹药也是 HE（高爆）、AP（穿甲）、HESH（碎甲）这类现实弹药。当然也有一些作品进行了独自调整和解释的例子。比如，对高桥来说，二足人形机动兵器最大的作用其实是镇暴、甚至是灭火。在东京镇暴时，TA 使用了 25mm 机关炮发射橡胶子弹来镇压暴徒化的难民，老实说这已经是火力过剩了。另一点，作中另一个机构，多国企业 symbol 开发的二足人形机动兵器 MF 中则使用了 LOSAT（Line-of-Sight Anti-Tank，带制导的尾翼稳定脱壳穿甲弹）这种当时现实世界中正在开发的武器系统。动画把 LOSAT 解释为近距离也有杀伤力的武器，但实际上 LOSAT 的性质决定了其需要一定距离的加速段。总之，大量结合现实军武的机器人设计也是当时（1990 年代中后期）日本新一代机设师的追求，这种“机器人军武化”的思路在 1998 年时已经相当成熟。

同样以硬派政治设定和军武化机设闻名的世嘉土星游戏《武装雄狮》正是这一时期的另一个代表。《武装雄狮》当年曾在日本陆上自卫队中引起过一股热潮，他们确实觉得如果人操二足机器人兵器真的存在，那么 HUD（抬头显示器）界面很可能就是游戏中的样子。2013 年，日本的一位个人开发者制作了一款名为《HIGH-MACS simulator》的同人游戏，致敬了《武装雄狮》。游戏再现了当年土星的画面风格，并在路径点、数据链上做了一些个人的细节调整，变得更贴近现实兵器的操作与逻辑。在这位个人开发者制作这部同人游戏的过程中，他还单独制作了一部短片来展现机器人是如何冷启动的。如果熟悉美军战机的朋友可以很轻易地发现，他将著名的 A-10C 攻击机的航电引入到了机器人驾驶舱中——特别是那个无比显眼，和 A-10 同款的灭火拉手。在冷启动程序上，基本与真实战斗机无异。看得出来作者应该是模拟飞行的玩家。所以对他来说，引入现实战斗机的航电正是属于他自己的“真实系”方法论。如果各位朋友们一定要纠结于真实系机器人必须得无限接近于现实，那么笔者没有见过比这更接近现实的例子了。但它同时也失去了属于自己的独特性，当然，作为同人游戏来说，这没有任何问题。

这一时期还有河森正治机设的《装甲核心》（FromSoftware）、小笠原智史机设的《特勤机甲队》（工画堂）、草野裕朗等人机设的《前线任务》（Square）之类设定非常工业化、军武化的机器人游戏。同样的，德岛雅彦主导的几部高达游戏也在这一时期迎来一个气质上的转变。《机动战士高达外传 THE BLUE DESTINY》“苍蓝命运三部曲”、《机动战士高达外传 殖民地坠落之地》，这些游戏以强烈的军武化风格获得了粉丝的热捧，并使





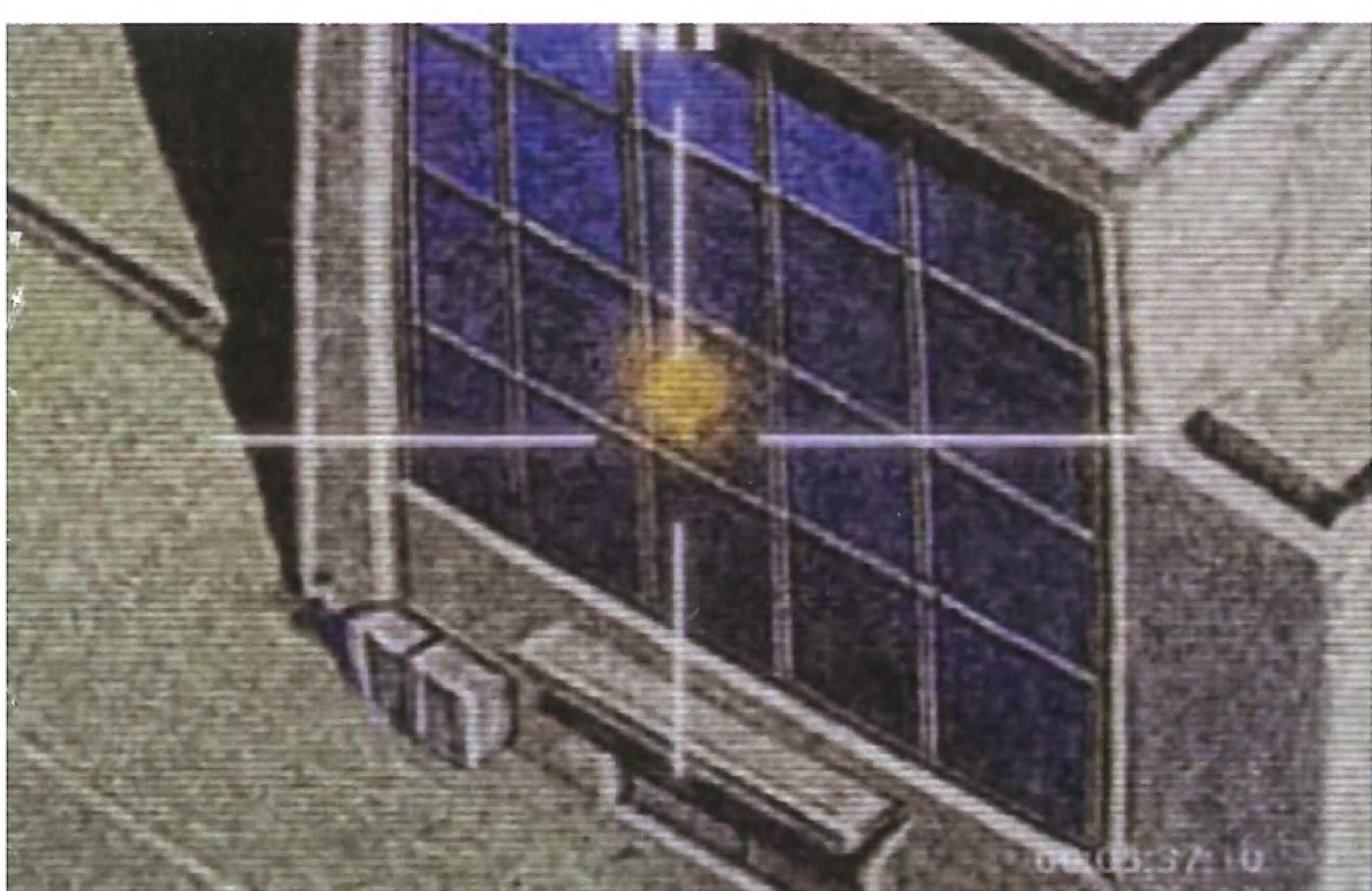
本内容由品技书友群自购自扫

高达游戏脱离了饱受诟病的“角色游戏路线”。然而走彻底工业化、军武化，以及融入现实政治格局和地域冲突的机器人游戏终究难以获得大众娱乐层面的成功。这个路线的游戏能够成长起来靠的就是 80 年代真实系动画创作者的各种尝试与新生代创作者的人才积累，以及 90 年代日本电子游戏与多媒体展开热潮的市场大环境。最终他们仅仅只在 90 年代中后期到 2000 年代中期闪耀了一下，之后便衰退了。

说回《饿沙罗鬼》，作为唯一运用了超科技人工肌肉的 TA，其在现代的用途就是一个放大版的步兵，只在巷战中拥有极大优势。但说到底，TA 之所以诞生，其最大的目的是豪和一族为了召唤出世界中的神“饿沙罗之鬼”而开发的。其军事化用途只不过是这一目的的伪装与副产物罢了。而饿沙鬼这个神明依然是高桥流科幻的惯用设计，十亿高度文明“第五行星人”聚合的超级生体电脑。他们曾是梦想着永恒生命的智慧生命体，但被“文明能够改变生命的方式”这一妄想附体的结果是走上了自取灭亡的道路。尽管如此，他们还是将遗传因子融入了充满生命力的地球人身上，来作为自己的后继者，并托付给了地球人“通往永恒生命之路”的梦想。长期作为“召唤仪式的工具”的主人公们在故事末尾与神的交流中得知了一切，为了摆脱这种束缚人的“机制”，他们不在意永恒的生命而希望“回归”，选择有限的生命这一生存方式，作为一个“真实的人”继续生活下去。

作为高桥和野崎透个人作者性的集大成作，《饿沙罗鬼》讨论的现实政治议题和作为科幻动画的科幻性给本作的粉丝们留下了深刻的印象。但对高桥来说，这部作品最重要的还是他的战地记者情节。《饿沙罗鬼》在前半段使用了大量的摄像机视角。除了新闻节目这样一种纪实视角反复出现外，如果观众们看得足够仔细，会很容易发现在《饿沙罗鬼》的演出中，“摄像机”有着异常强烈的存在感。由于 TV 动画的资源限制和题材的原因，片中有着大量的室内会议场景以及看上去像是监视摄像机拍摄的广角构图。一方面是营造会议氛围，同时也尽可能地在节省人物细节作画。拿高桥自己的话来说，这样大量采用“摄像机视线”的构图是他个人的趣味与作画 STAFF 的素养。同时，动画为了还原现代战争的质感，有着大量的传感器、CRT 显示器的扫描线与噪点等特殊演出，这几乎都是海湾战争带来的刺激。

海湾战争改变了现代战争的形态，西方国家利用电视媒体和情报管制进行了大规模的媒体舆论战，“BBC 的阴间滤镜”应该是国内爱好者们最熟悉的一种说法。摄像机中传达出的信息并非绝对真实，一个身处客观视角的“观察者”依然重要。高桥总算是获得了一个绝佳的机会。在 TV 动画企划时期，他以虚拟战地记者坊山磐的名义撰写了数篇 TA REPORT，记录下了了饿沙罗鬼世界中，地域纷争的“真实”和有机器人存在的“风景”。我们选择其中一篇分享：







②

① TA 使用 25mm 机关炮发射橡胶子弹执行镇暴任务。
②正片里存在大量“摄像机视角”。

本内容由品桂书友群自购自扫



TA REPORT 1

只能用满地狼藉来形容的情景

前略

虽说这张照片对于身处媒体第一线的（记者）队长来讲绝不算稀奇，但我们特务自卫队的非洲维和活动的第一任务就是这个。在这片土地上虽然还有零星的军事冲突，不过两派已经就停战已经坐在了谈判桌前。解决这场纷争的要点是停战后政治主导权归属哪边这一点，不过联合国判断制造双方民众的厌战情绪也是关键。联合国的目的是通过曝光这场愚蠢又惨痛的纷争所带来的牺牲，以期激发民众对战争的厌恶感。

总的来说我们特务自卫队的任务是警戒与保护应该被揭露的，作为愚蠢惨痛的证据的屠杀发生地发掘现场。另一方面，有意见指出单纯去揭露大屠杀这些事实也会让民众产生新的憎恨。眼前的这大量的人骨堆起的山丘可以说是怨念无限连锁的证明吧。

可是在这片土地上延绵了超过一个世纪的惨剧终归究底是因为谋取橡胶、稀有金属的近、现代西欧发达国家和资本的贪念造成的。让人不禁发问，应该由谁来凝视这座骷髅之山。

不过这些有感情的武器居然都是面无表情面对这些……新来乍到的我甚至有些羡慕起来。

本内容由品技书友群自购自扫

结合“能”与机器人，借由现实世界中日本泡沫经济的破裂讨论日美贸易战所引发的灾难性结果和对日本民族性的反思，在此之上融入自己 80 年代已成熟的真实系创作法。《饿沙罗鬼》就是这么一部有着独特魅力的、强烈体现出创作者作家性的作品。高桥也通过这部作品拓宽了“现实—动画”的边界，在快 60 岁的时候重新审视了自己对动画这种文艺创作的感情与态度，难能可贵。

在《饿沙罗鬼》之后的 2006 年，高桥交出了两部特殊的作品，分别是在 Bandai Channel 播出的《FLAG》和在 GyaO 频道播出的《幕末机关说 伊吕波歌》，两部都可以说是对《饿沙罗鬼》花开两朵、各表一枝的继承和深入。在网飞尚未黑船入侵、网络配信方兴未艾的时代，高桥依然敢为天下先，他是网络动画最早的试水者之一。具体来说，《FLAG》是高桥对“现实—动画”方法论思考最远的作品。对于一般的影像作品，观众往往站在上帝的视角，而无意识于“摄像机”的存在。这就像《楚门的世界》中所说那样，一旦观众意识到剧中的一切都是被拍摄着的，他会从虚构中回归现实，妨碍到他们进入影像内部。但《FLAG》中，高桥不仅较饿沙罗鬼更为彻底地贯彻了摄像师的第一视角，并通过披露影像素材编辑方式的手法，彻底摧毁了第四面墙，将摄像机的存在推到了舞台的中心。同时，由于其半纪录片的形式，观众完全失去了对传统构图画面的信赖。在《FLAG》中，摄像机何时被举起、何时晃动、被摄物在哪里、会怎么移动等等，完全无法预测，这使得作品有着极强的临场感。

与之相对，《幕末机关说》则建立在高桥的“现实—动画”内容论之上。和泡沫经济崩溃后的日本一样，幕末是关乎“传统”与“现代”分水岭的时代：太平盛世结束，世界风云变幻，各方势力涌动，日本何去何从……这些命题对酷爱时代剧和描述年轻人理想主义的高桥而言是最好的舞台。讲历史也好，讲科幻也罢，现实永远是那面镜子，高悬于高桥作品之中。

2019 年，高桥受迷弟虚渊玄之邀，担任了虚渊玄编剧作品《OBSOLETE》的企划制作一职。2021 年，高桥老爷已经 78 岁，他担任总导演的作品《MUTEKING THE Dancing HERO》也已经于同年 10 月开播，看起来他还依旧年轻，能讲的故事还有很多，但本文却必须得结束这次回顾之旅了。



本内容由品技书友群自购自扫

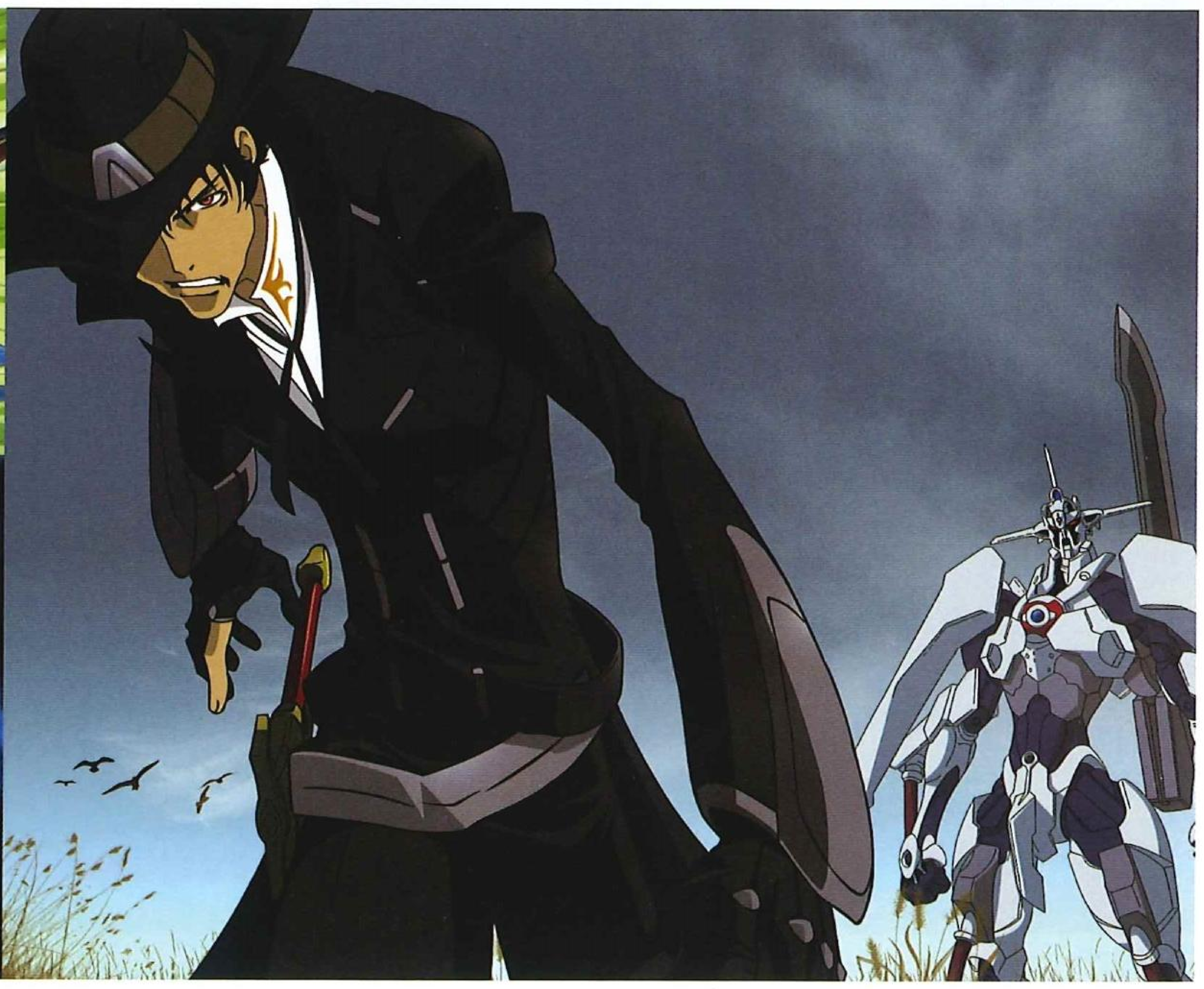
高桥流机器人动画 对东西方创作圈的影响

对高桥的粉丝来说，他的作品也许没有取得富野由悠季、宫崎骏那样的大众知名度，但其迷人、硬派的特质却同样有着长情而浪漫的魅力。积极引入现实政治格局、充满铁锈与油渍的战损与维护描写、用过即弃的工业化设计、打桩机与蛇腹剑等充满了浪漫主义的架空武器、西洋骑士风机器人、战地记者的客观视角、机械 & 机制论、普遍性与特殊性的有机结合、个人对机制 / 命运的抗争等等，这些创意和创作法对整个日本文娱界的影响是显而易见的。

对电子游戏业界来说，我们之前提到的《前线任务》基本就是《装甲骑兵》影响下的产物；对动画业界来说，也有着虚渊玄、贺东招二这样后来同样步上机器人动画作品的创作者。《OBSOLETE》里那份沿袭自《太阳之牙》和《装甲骑兵》里战损机器人身上“用过即弃的美学”，《全金属狂潮》里宗介跨越各个战场、为了心爱之人向世界秘密发起反抗的 ONE MAN FORCE，都是对高桥流真实系浪漫最好的致敬和继承。另外，其亲传或受其熏陶的弟子，动画演出家有谷田部胜义、加濑充子、知吹爱弓、泷泽敏文、池田成、米谷良知等，脚本家有竹田裕一郎、山口宏等。其中，最为国内观众熟悉的当属谷口悟朗。从《枪心剑刃》里装甲骑兵味的开场白到钩爪和温蒂对生命和理想价值的讨论、再到《Code Geass 反叛的鲁路修》里将仇恨集于一身而解放全世界的设计和 KnightMare Frame 的机设和战斗方式，无不能从高桥的作品中找到原型。

不过在很多日式机器人作品爱好者的讨论中，高桥对欧美 TRPG 与电子游戏界的影响却往往不为人知。也许是欧美 Mecha 题材的 TRPG 和电子游戏过于小众所致，但《泰坦陨落》里地球企业对外星殖民地的压榨致使殖民地奋起反抗这一背景设定显然受到了《太阳之牙》的启发；《Heavy Gear》中纵横滑行于战场上的人形机动兵器则让人联想到《装甲骑兵》——在《Heavy Gear》原作 TRPG 的规则书的特别鸣谢一栏上就直接打出了高桥良辅的名字；另有一 TRPG《Battle Mech》，其发行公司在版权管理混乱的时代中直接挪用了《太阳之牙》《超时空要塞》等作品的机设。在版权管理正规化后，“《Battle Mech》系列”重新设计了机器人外形，甚至直接请来了河森正治重新设计了一套专门针对日本语版的机体。“《Battle Mech》系列”也有电子游戏衍生作，即《Mech Warrior》。即使重新设计了机体，但《太阳之牙》中登场的主角机达格拉姆和地球联邦军量产机索尔提克的头部造型依然被保留了下来。这些钢铁巨人作为历史的见证人，静静地述说着当年日本的动画创作者对于欧美创作圈的影响。





《Code Geass 反叛的鲁路修》（左）、《枪心剑刃》（右）

本内容由品技书友群自购自扫



结语

通过对动画史中“真实系”这一创作路线的溯源，相信能解开不少朋友的疑惑。在讨论真实系与超级系的分别时，爱好者们往往会陷入“一定要去找一个边界线和区分”的误区。从创作者的角度而言，本就没有什么明显的区分。当人们厌烦了70年代的英雄式机器人动画中必须要喊招式名的时候，作者们自然会尝试另一种方法。而当真实系路线同样被人厌倦后，他们又会重新审视过去的古典路线，同时也会有人想办法进行融合。只是在这个历史进程中，《高达》显得过于抢眼，过于光彩夺目了。当年过来的老爱好者们将黄金时代的自我体验特权化也是经常被社群批判的对象。

动画是一种受商业市场环境限制的集体创作。所以，若一定要以类似“我觉得这个地方现实中可以实现，但这个地方又太魔法了，所以他是真实系＋超级系”这种思维去下主观判断的话，那我们也看到了极端军武化作品的问题：其一、过于硬派难以作为系列商品延续；其二、过于贴近现实军武设计一旦出现纰漏或者自我解释的部分又会引来严肃军事爱好者的吐槽。机器人爱好者和军事爱好者是有一定程度的交集，但本质是圈层不同的两类人，如何寻求创作平衡点对创作者来说一直都是商业市场环境下的核心议题。

对《超级机器人大战》来说，将真实系与超级系明文化的“过错”给社群讨论甚至创作者带来的影响已经远远超过了他们的预想。但《超级机器人大战》在古早作品的普及方面自然也功不可没。如果没有《机战》，在时下的娱乐环境中可能很多朋友根本不会接触到过去的机器人动画。当笔者在玩《机战》的时候，更喜欢的是他为原作补完与“IF展开”的那一面。原作中牺牲的角色可以不必牺牲，原作中没能解释的部分《机战》为你解释，多种多样的作品越境带来的娱乐性，火力全开的中断旁白吐槽，这些都是《机战》的乐趣。本文的重点并不想给《机战》在真实系与超级系的明文化上安一个五五开的功罪论。而是借由真实系一词的直接提倡者高桥良辅的作品使大家明白动画创作与游戏创作本质上的不同之处。当大家了解了这个创作过程中的历史积累，那么相信会对“真实系”一词能有更为更深入的理解吧。

最后笔者也希望《超级机器人大战》这个系列能一直延续下去，给全世界的机器人文化爱好者们带去更多的快乐。

电子游戏微历史

文：普罗瑟　美编：咕噜

秘密花园

由伊恩·西蒙斯、詹姆斯纽曼联合著作的《电子游戏微历史》为我们带来了一部电子游戏的造物史。通过大量珍贵的图片，本书讲述了任天堂、索尼、微软、世嘉等游戏厂商推出的产品背后的故事。感谢本书国内出版商万籁图书给予的资源支持，本次秘密花园，我们将带来《电子游戏微历史》的部分试读，各位先来一睹为快吧。

淘宝

微店

UCG商城现已上架《电子游戏微历史》，欢迎各位读者购买。



021.
《森喜刚》
街机机台
1981

#INFO
项目负责人：横井军平
制作人：宫本茂
投币街机推出年份：1981年
硬件基于：《雷达显示器》
中央处理器：Zilog Z80，频率3.072MHz
屏幕方向：竖屏
屏幕分辨率：224×256像素
灵感来源：电影《金刚》和《美女与野兽》
最高得分：1218000分，由韦斯·科布兰在2016年5月5日获得

和其他投币街机生产商一样，任天堂一直想打进美国市场。在1980年一次失败的尝试后，许多台滞销的《雷达显示器》游戏机台囤积在公司仓库里。在日本，这款《太空侵略者》和《小蜜蜂》的融合之作广受欢迎，但是任天堂没能在北美市场获得同样的成功。为了挽回失利，任天堂的首席执行官山内溥要求他手下的员工利用《雷达显示器》的游戏硬件，做出一款新的游戏。宫本茂成功赢得了这次比赛，而他提出的游戏创意，就是后来的《森喜刚》(Donkey Kong)。于是任天堂开始研发街机转换套件并运到美国，成功改装了2000台《雷达显示器》机台。乘着当时电子游戏产业的发展之势，任天堂的业绩开始不断地往上爬，就好像金刚爬上帝国大厦一样，这个比喻挺贴切的。

《森喜刚》是一个平台跳跃游戏。顶层有一只大猩猩不断扔下各种物体，包括木桶和弹簧。众所周知的主角则是马力欧……真的是他吗？其实是大家认错了。

马力欧不是主角吗？是，马力欧一直是主角。但是这个游戏里的角色真不是马力欧。因为在日版游戏中，主角的名字叫Jumpman，也就是跳跳人。用来形容这个一直需要跑和跳，只有偶尔爬爬梯子的角色，倒是挺贴切的。所以，它不是马力欧，而是跳跳人。事实上，如果你要刨根问底的话，宫本茂最初把他命名为"视频先生"，再继续深挖的话，宫本茂本来打算用大力水手作为游戏的主角，但是任天堂没能谈妥角色的授权。

说到授权，环球影业得知这个游戏走红之后，认为《森喜刚》的角色设定对旗下电影《金刚》造成了侵权。于是两家公司在法庭相见。任天堂赢得了官司，然后不断发展成现在的样子。

但是，到底《森喜刚》这个名字是怎么来的呢？多年以来，各种不同的解释和传说不断流传，有人甚至说这个游戏本来应该叫"Monkey Kong"，只是因翻译错误变成了"Donkey Kong"。而宫本茂的解释是，"Donkey"用来形容角色笨拙和顽固的性格。说实话，这个解释并没有那些都市传说那么精彩。

对了，刚才我们不是说马力欧一直是主角吗？也不全对。在1982年的《森喜刚Jr.》游戏里，马力欧不能跑、不能跳，而小金刚则要在树枝之间荡来荡去。为什么它要这么做？因为它要拯救被坏人囚禁的爸爸大金刚，而这个坏人就是——马力欧！这是历史上唯一一次马力欧作为奸角出现在游戏里。不过说真的，马力欧有点当坏人的气质，不是吗？

▲上图：游戏第一关的画面截图
▶右图：重新制作的《森喜刚》游戏机台，但是缺少了投币口

60·电子游戏微历史　　61



024.
《E.T.外星人》
雅达利2600卡带
1982

#INFO
设计制作：霍华德·斯科特·华沙
发布：1982年12月
游戏开发时间：5周半
E.T.授权费：2000万—2500万
1983年被填埋的雅达利卡带数量：728000

雅达利2600游戏《E.T.外星人》的名声这么多年来都差得可以。电子游戏史上公认是它导致了1983年美国游戏业大萧条。当时雅达利公司坚信游戏会和同名电影一样大卖特卖，生产的《E.T.外星人》游戏卡带比已经卖出去的雅达利2600游戏机还多。雅达利认为大家会特别想玩这个游戏，为此不惜买一台游戏机。这也是为什么据传闻雅达利花了2000万到2500万美元买下了授权，他们坚信反正亏不了的。电子游戏那么流行，《E.T.外星人》又是当时最热门的电影，1982年的假日正在临近，怎么可能搞砸？

不如试试只给程序员霍华德·斯科特·华沙几个月的时间来完成游戏？无视斯皮尔伯格对游戏设计的建议？也不在发售前进行任何玩家游戏测试？听起来像一套搞砸组合拳，也确实拳拳到肉。

差评、惨淡的销量和掏钱购买又失望退货的玩家大排长龙……把这些惨痛的细节都快进，直接空降到新墨西哥州的阿拉莫戈多，一卡车一卡车的卡带被丢弃在垃圾填埋场。为什么埋掉呢？因为把它们直接处理掉，恐怕要比在市场上贱卖这款"臭名昭著"的游戏更符合经济学原则。从1982年游戏史上最令人兴奋期待的神作，到1983年大量被掩埋，命运变幻无常，这就是雅达利2600《E.T.外星人》的故事。

只不过这并非故事的全部，把整个美国市场大萧条都归咎于一款游戏，也不尽公平。

在此要说明的是，《E.T.外星人》不是一款好游戏，雅达利豪赌它将大卖，可惜输了。讽刺的是，这款游戏名气很大，但多半是游玩体验招致的恶名。从沙漠里被翻出来的游戏卡带在易趣网上经常卖出它根本不配的价格。

虽然玩家对《E.T.外星人》的印象很差，但它远不是20世纪80年代初唯一一款令人失望的游戏，美国的玩家们也没有因为一款差劲的游戏就再也不碰游戏。

雅达利在移植2600版《吃豆人》时就饱受差评，但还是卖得不错，虽然比不上预期。更糟糕的是，这部主机上的粗制滥造的游戏大多了。普瑞纳(Purina美国宠物粮品牌)的《追击马车》可能是第一款关于狗粮的电子游戏，恐怕没什么人听说过，也难怪它是唯一一款关于狗粮的游戏。

在日本，1983年美国游戏业大萧条被叫作"雅达利冲击"，比全怪到《E.T.外星人》头上要好一点。

▶右：游戏史上最粗制滥造的游戏的包装和卡带(PAL欧版)

66·电子游戏微历史　　67


036.
《007：黄金眼》
1997
INFO
NINTENDO64


062.
任天堂 NES
（附有上村雅之签名）
1983
INFO
Nintendo

本内容由品技书友群自购自扫





本内容由品技书友群自购自扫



重温创刊23年的那些纪念时刻！

ULTRA CONSOLE GAME

游戏机实用技术

百期典藏合集

收录 100期·200期·300期·400期·500期

- 23年历史浓缩其中，值得珍藏！
- 共5期具有特别意义的杂志
- 百期光盘精选整合DVD
- 搭配特制精装外盒

最新书刊发布及购买链接

本内容由品技书友群自购自扫



GAMER Culture · Entertainment · Game 游戏·人 第七十七辑 二〇二一年十二月